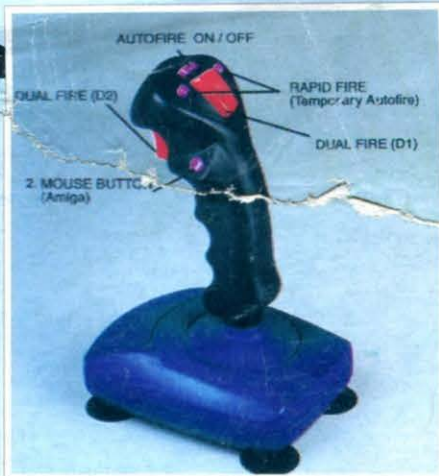
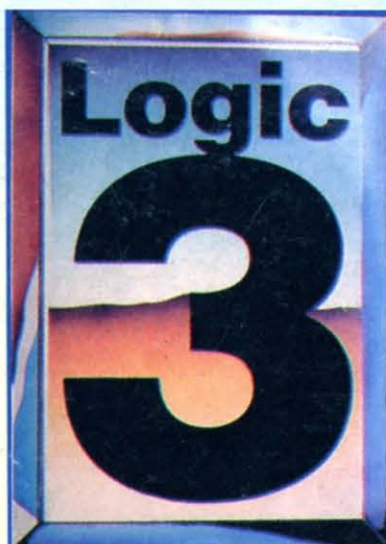
36
ANNO 4
NUMERO 36
DICEMBRE 1994
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
console
MANIA
180
PAGINE
DI MANIA
PITFALL
FINALMENTE È TORNATO
DONKEY KONG
COUNTRY
IL MIGLIOR PLATFORM
SU SNES?
SONIC & KNUCKLES
IL PRIMO VIDEOGIOCO
A INCASTRO!
MICROMACHINES 2
OTTO GIOCATORI
SU QUATTRO RUOTE
... E UN SACCO DI ALTRE COSE!
Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

PERGIOCO

SUPERNINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	249.900
accessori	
CAVO STEREO AUDIO/VIDEO	31.900
CONVERTER SUPER FX	34.900
CYBERPAD	59.900
DUAL TURBO	89.900
ENFORCER 1	39.900
ENFORCER 2 + RAM CARD	59.900
MEGAMASTER I MX-311	64.900
MEGAPAD II MX-411	29.900
SPROTETTORE X TERMINATOR 2	99.900
SUPER GAME BOY	119.900
TERMINATOR	24.900
giochi	
ALL AMERICAN CHAMP. FOOTB.	99.900
BLACK HAWK	125.900
CHUCK ROCK *USA*	89.900
DINO DINI SOCCER	149.900
DONKEY KONG COUNTRY	169.900
DOUBLE DRAGON 5	149.900
DRAGON	139.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.900
FLINTSTONES	139.900
GODS *USA*	99.900
HARLEY'S HOMONGOUS *USA*	89.900
HUMANS 1	106.900
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	134.900
ILLUSION OF GAIA *USA*	169.900
INDYCAR CHALLENGE *USA*	149.900
JURASSIC PARK II	139.900
KENDO RAGE *USA*	99.900
KING ARTHUR'S WORLD *USA*	99.900
LEGEND	119.900
LEMMINGS 2 The Tribes	149.900
LORD OF THE RINGS	125.900
MAXIMUM CARNAGE	134.900
METAL MARINES	125.900
MICKEY'S ULTIMATE CHALL.	136.900
MICROMACHINES	129.900
MORTAL KOMBAT	99.900
MORTAL KOMBAT II	149.900
NBA LIVE '95	134.900
NIGEL MANSELL INDYCAR RAC.	144.900
OPERATION LOGIC BOMB *USA*	99.900
OUTER WORLD *GIAP*	49.900
PITFALL	149.900
PLOK *USA*	89.900
POWER RANGERS *USA*	129.900
RISE OF THE ROBOTS	159.900
ROAD RIOT 4WD *USA*	99.900
ROAD RUNNER	69.900
ROBOCOP 3	99.900
RYAN GIGGS CHAMPIONS	99.900
SECRET OF MANA	139.900
SECRET OF MANA II *USA*	164.900
SENSIBLE SOCCER INTERNAT.	99.900
STAR TREK Next Generat. *USA	149.900
STREET RACER	116.900
SUPER CASTLEVANIA IV	105.900
SUPER CONFLICT *USA*	99.900
SUPER MARIO ALL STARS	119.900
SUPER MARIO WORLD *USA*	89.900
SUPER OFF ROAD *USA*	89.900
SUPER PROBOTECTOR	99.900
SUPER PUNCHOUT *USA*	129.900
SUPER R-TYPE	89.900
SUPER STREET FIGHTER II	149.900
SUPER SWIV	105.900
SUPER WIDGET *USA*	89.900
TAZ-MANIA *USA*	94.900
THE BEAUTY AND THE BEAST	149.900
THE GREAT CIRCUS MYST. *USA*	159.900
THE INCREDIBLE HULK	119.900
THE LION KING	169.900
THOMAS TANK ENGINE *USA*	94.900
TOPOLINO MANIA	149.900
VIRTUAL BART	134.900
VORTEX	149.900
WING COMM.Secret Mission *USA*	94.900
WING COMMANDER *USA*	109.900
WIZARDRY V *USA*	129.900
WOLVERINE	144.900
WORLD CUP USA 94	119.900
WWF RAW	149.900

GAME BOY

GAME BOY NINTENDO	99.000
GAME BOY NINTENDO + TETRIS	139.900
accessori	
ALIMENTATORE DA AUTO	19.900
AMPLIFICATORE SUONO	13.900
BORSA GRANDE TELA NERA	19.900
BORSELLO IN PANNO	9.900
CUSTODIA RIGIDA GAME BOY	14.900
giochi	
ALADDIN	79.900
COOL SPOT	69.900
DONKEY KONG	69.900
FLINTSTONES	64.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900
I PUFFI	69.900
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	79.900
JEOPARDY!	19.900
JURASSIC PARK	69.900
JURASSIC PARK II	64.900
KIRBY'S PINBALL LAND	49.900
MAX	49.900
MEGAMAN	39.900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	89.900
MICROMACHINES	76.900
MORTAL KOMBAT II	69.900
MUHAMMED ALI BOXING	49.900
NBA JAM	69.900
PINBALL DREAMS	59.900
POP UP	49.900
RACE DAYS	69.900
ROAD RASH	69.900
SOCCER	69.900
SPACE INVADERS	69.900
SPEEDY GONZALES	69.900
SPIDER-MAN X-MEN	69.900
STAR SAVER	49.900
SUPER MARIO LAND	74.900
SUPER MARIO LAND 2	79.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	69.900
THE BLUES BROTHERS	69.900
THE LION KING	89.900
TITUS THE FOX	59.900
TURRICAN	39.900
TURTLES 3 Radical Rescue	64.900
USHRA MONSTER TRUCK	69.900
WE'RE BACK	69.900
WORDTRIS	19.900
WORLD CUP USA 94	69.900
WWF RAW	69.900
XENON 2	49.900

MEGA DRIVE

accessori	
CHALLENGER	24.900
CYBERPAD	49.900
DUAL TURBO	79.900
DUEL PLAYER TL-22-S	49.900
DUEL PLAYER TL-22-S-E	19.900
ENHANCER 1	39.900
JOYSTICK SPEED KING A MANO	39.900
MAGIC KEY III	44.900
MEGA CONTROL PAD PLUS	34.900
MEGAGRIP IV MX-241	35.900
MEGAMASTER II MX-341	59.900
MEGAPAD IV MX-441	29.900
MEGASTICK IV MX-141	22.900
SG PROPAD	29.900
giochi	
AMERICAN GLADIATORS	127.900
ATOMIC RUNNER	89.900
BARE KNUCKLE III *GIAP*	119.900
BATTLETECH	129.900
BLASTER MASTER 2	79.900
BOOGERMAN	129.900
COMBAT CARS	69.900
DAHNA *GIAP*	59.900
DEATH DUEL	79.900
DINOSAURS FOR HIRE *USA*	79.900
DOUBLE DRAGON 3	69.900
DOUBLE DRAGON 5	144.900
DR.ROBOTNIK'S MACHINE *USA*	79.900
DRAGON	129.900
ECCO THE DOLPHIN II *GIAP*	122.900
ELEMENTAL MASTER	69.900
ETERNAL CHAMPIONS *USA*	124.900
FATAL FURY II *GIAP*	119.900
FIFA SOCCER '95	116.900
FLINTSTONES	129.900
GAUNTLET IV	99.900
GENERATION LOST	109.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	84.900
GODS	84.900
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	119.900
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	119.900
JACK NICKLAUS POWER CHALL.	85.900
KAWASAKI SUPERBIKE	109.900
LEMMINGS 2 The Tribes	129.900
MAXIMUM CARNAGE	109.900
MORTAL KOMBAT II	125.900
NBA LIVE '95	116.900
NIGEL MANSELL INDYCAR RACING	119.900
OUT RUN 2019	79.900
PAPERBOY	94.900
PITFALL	129.900
PRINCE OF PERSIA	99.900
RAMPART	89.900
RBI BASEBALL	79.900
RED ZONE	125.900
RISE OF THE ROBOTS	129.900
ROCK & ROLL RACING	105.900
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.900
SENSIBLE SOCCER INTERNAT.	109.900
SHAQ-FU	129.900
SHINING FORCE 2 *USA*	159.900
SLIME WORLD	89.900
SONIC & KNUCKLES	134.900
SONIC 2 Economico	59.900
SONIC 3	123.900
SPEEDBALL 2 *USA*	89.900
SPLATTERHOUSE 3	99.900
STREET FIGHTER II Champion USA	119.900
STRIDER RETURNS	89.900
SUPER BASEBALL 2020	92.900
SUPER STREET FIGHTER II	159.900
SUPER STREET FIGHTER II Giap	139.900
SYLVESTER & TWEETY	114.900
THE INCREDIBLE HULK	109.900
THE LAWNMOVER MAN	109.900
THUNDER FORCE IV *GIAP SCART*	99.900
TOPOLINO MANIA	129.900
TOYS	79.900
TWO CRUDE DUDES	99.900
TYRANTS	99.900
UNIVERSAL SOLDIER	49.900
URBAN STRIKE	119.900
VIRTUA RACING *GIAP*	129.900
WOLVERINE	119.900
WWF RAW	129.900
YOUNG INDIANA JONES *USA*	99.900

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	59.900
ALADDIN *GIAP*	49.900
ALIEN SYNDROME	59.900
BUSTERBALL *GIAP*	29.900
DEVILISH	49.900
HOOK	49.900
KINETIC CONNECTION *GIAP*	29.900
MORTAL KOMBAT II	79.900
NBA JAM	89.900
PGA TOUR GOLF 2	79.900
PSYCHIC WORLD	29.900
ROAD RASH	59.900
ROAD RASH 2	79.900
SHINING FORCE 2	99.900
STRIDER RETURNS	49.900
SUPER SMASH TV	39.900
THE ADDAMS FAMILY	59.900
THE CHESSMASTER	59.900
THE INCREDIBLE HULK	79.900
USHRA MONSTER TRUCK	79.900
WWF RAW	79.900

JAGUAR

JAGUAR ATARI + CYBERMORPH	669.000
giochi	
ALIEN Vs. PREDATOR	159.900
CRESCENT GALAXY	129.900
EVOLUTION DINO DUDES	129.900
RAIDEN	129.900
TEMPEST 2000	144.900
WOLFENSTEIN 3D	149.900

PERGIOCO

a MILANO in via ALDROVANDI

a MILANO in via S. PROSPERO 1

VENDITA TELEFONICA CONSEGNE RAPIDE IN TUTTA ITALIA

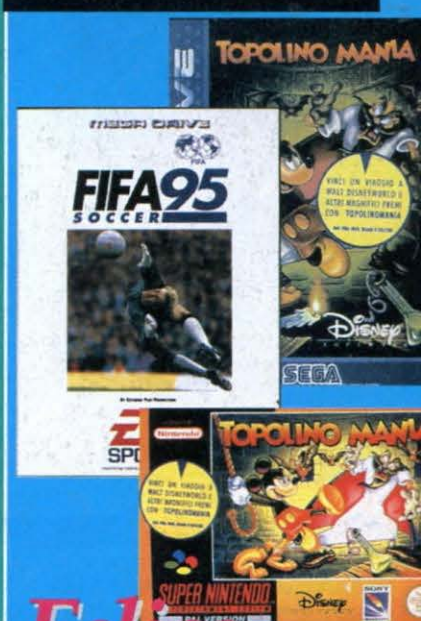
tel. 02 / 29.52.42.56

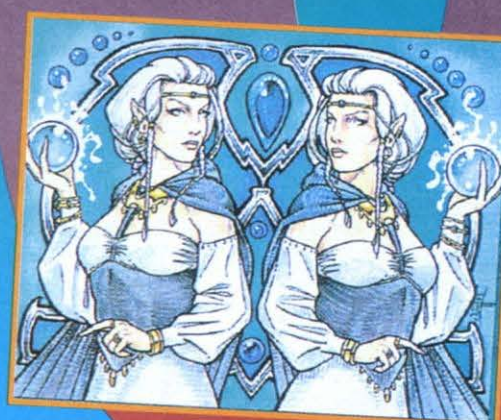
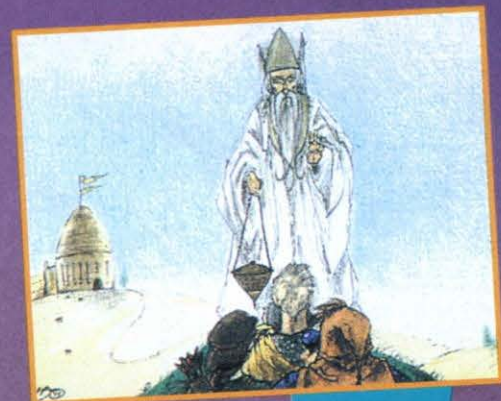
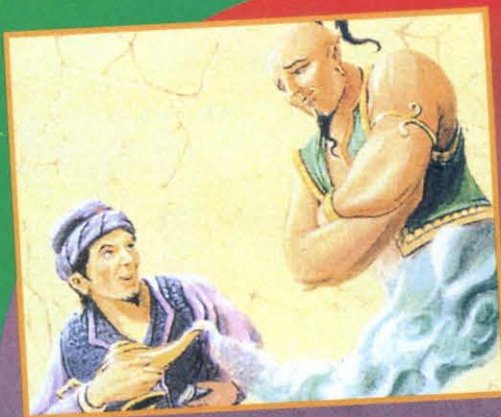
a ROMA in via Degli Scipioni 109 / 111

GIOCHI DI RUOLO E WARGAMES

MINIATURE CITADEL

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 2
ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
FATAL FURY SPECIAL
KING OF FIGHTERS '94
LAST RESORT
SAMURAI SHODOWN
SUPER SIDEKICKS II
TOP HUNTER

Felice Natale!

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca: Liliana Parma, Claudio Celasco • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel

PENSATE A DOMANI

E' l'unica cosa a cui riesco a pensare in questo momento. Perché? Perché in fondo ora ho un sacco di problemi - è tardissimo, dovevo restituire un mazzo di chiavi un'ora fa e ho quasi (solo quasi) chiuso ConsoleMania. Ma in fondo anche perché domani non è mai così lontano come sembra: uno non se lo aspetta e se lo trova davanti all'improvviso, con mille cose da fare e senza più tempo per farle. E' quello il momento in cui vi serviranno degli amici che possano darvi una mano: per esempio correggere e scrivere gli ultimi testi, fare le ultime commissioni per voi e via dicendo. Infine perché domani dovrebbe sempre essere un giorno migliore di quello che si è appena passato, ma ciò dipende solo da voi.

Per cui datevi da fare per il vostro futuro, fate amicizie - anche tramite le console (io grazie a questo lavoro ho conosciuto molte persone che stimo, ammiro e che rispetto; ah, ho anche trovato degli amici) - e cercate di fare in modo che il vostro domani e quello di tutti quelli che vi circondano possa essere veramente migliore del giorno che vi siete lasciati alle spalle.

Buon Natale da tutta la redazione.

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

MEGA DRIVE

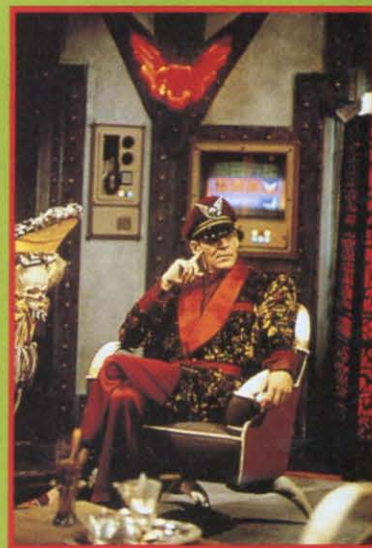
NEO GEO

SUPER NINTENDO

(02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Per cause indipendenti dalla nostra volontà, i tempi di attesa sono di circa 4/6 settimane .

QUEEN COMPUTER
SOFTWARE & GAMES
Buone Feste
ESTOTE PARATI
NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2
VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)
THE TOP GAMES
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ADDAMS FAMILY 2 49900
AGASSI TENNIS 117900
ALCAHEST telef.
ART OF FIGHTING 97900
ASTRO GOGO telef.
BACKTHORNE 119900
BARKLEY JAM BASKET 129900
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON 129900
BEASTBALL 109900
BLUES BROTHERS 114900
BONKERS - PIPPO 2 139900
BRAINLORD 149900
BREATH OF FIRE 139900
BRETT HULL HOCKEY 127900
BUBSY 79900
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE 149900
CHAMPIONSHIP POOL 145900
CHAOS ENGINE 149900
CHOPLIFTER 3 119900
CLAY FIGHTER TOURNAMENT telef.
CLAYMATES 129900
DESERT FIGHTER 139900
DONKEY KONG COUNTRY telef.
DOUBLE DRAGON V 149900
DRAGON 139900
DRAGON BALL Z 3 209900
DSP TENNIS telef.
EARTH WORM JIM telef.
EEK THE CAT 114900
ESPN BASEBALL 119900
F ZERO 55900
F1 POLE POSITION 135900
FATAL FURY 2 149900
FATAL FURY SPECIAL 149900
FIEVEL GOES WEST 129900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95900
FINAL FANTASY 3 159900
FINAL FIGHT 2 70900
FLYING DRAGON 189900
GHOULS 'N GHOST 75900
GOAL 2 127900
GP1 MOTOMONDIALE 124900
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE) 149900
HARDBALL III 137900
ILLUSION OF GAIA 149900
JETSONS(INVASION OF PLANET) 127900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR 79900
JOE & MAC 2 97900
JOHN MADDEN 94 76900
JUNGLE BOOK 129900
KEN GRIFFIN BASEBALL telef.
KEN IL GUERRIERO 7 109900
KICK OFF 3 115900
KID KLEETS 129900
KIKIKAIKAI 2 telef.
KING OF DRAGONS 149900
KING OF MONSTER 2 135900
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE 139900
LEGEND 119900
LEMMINGS II 139900
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER 157900
LIBERTY OR DEATH 117900
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM 137900
MEGA MAN SOCCER 137900
MEGA MAN X -CAPCOM- 125900
MICKEY MANIA 155900
MICROMACHINES 119900
MIGHTY MAX 109900
MORTAL KOMBAT 2 135900
MUSCLE BOMBER telef.
NBA JAM 89900
NBA SHOWDOWN 93900
NCW WRESTLING telef.
NEW HORIZONS 145900
NHL HOCKEY 94 127900
NHLPA 94 HOCKEY 119900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 129900
PACMAN 2 119900
PARODIUS 79900
PLAYER MANAGER 67900
POP'N TWINBEE 2 135900
POPULOUS II 79900
POWER RANGERS 159900
POWER SLIDE telef.
PRINCE OF PERSIA 79900
RANMA 1/2 PART 3 89900
ROBOCOP VS TERMINATOR 139900
ROCKMAN SOCCER telef.
ROCKO'S MODERN LIFE 67900
RUN SABER 67900
SAMURAI SPIRITS telef.
SECRET OF MANA 145900
SENSIBLE SOCCER 92/93 119900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION 109900
SHADOW RUN 149900
SHAQ-FU 139900
SIDE POCKET -BILIARDO- 125900
SIM CITY 75900
SOCCER KID 129900
SOCCER SHOTOUT 145900
SONIC BLASTMAN 2 139900
SPACE ACE 75900
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) 129900
SPIKE MCFANG telef.
SPINDIZZY WORLD 47900
STANLEY CUP HOCKEY 87900
STAR TREK NEXT GENERATION 149900
STREET FIGHTER 2 TURBO 125900
STREET RACER telef.
STRIKER -WORLD SOCCER- 99900
STUNT RACE FX 143900
SUPER ADVENTURE ISLAND 2 telef.
SUPER BATTLETANK 2 139900
SUPER BOMBERMAN 77900
SUPER BONK telef.
SUPER CHASE HQ 2 99900
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94 telef.
SUPER GOAL 2 127900
SUPER MARIO ALL STARS 95900
SUPER MARIO KART 119900
SUPER MARIO WORLD 59900
SUPER METROID 139900
SUPER MORPH 119900
SUPER PC KID telef.
SUPER PUYO PUYO telef.
SUPER STREET FIGHTER 2 157900
SUPER TROLL ISLAND 77900
SUPER TURRICAN 119900
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN) telef.
SUZUKA 8 HOURS 127900
TAZMANIA 75900
TECNO SUPER BASEBALL 139900
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY 70900
THE 7TH SAGA 143900
THE BLUES BROTHERS 125900
THE COMBATRIBES 59900
THE INCREDIBLE HULK 129900
TINY TOONS 89900
TRODDLERS 115900
TROY AIKMAN FOOTBALL 129900
TURN & BURN 139900
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 139900
ULTIMA : THE FALSE PROPHET 145900
VIRTUAL SOCCER 129900
VORTEX 139900
WARLOCK telef.
WILD GUNS telef.
WILD SNAKES 99900
WILDTRAX telef.
WIZARDRY 5 147900
WORLD CUP USA 94 129900
WORLD HEROES 2 129900
WWF ROYAL RUMBLE 69900
X-CALIBER 2099 telef.
YOGI BEAR 115900
YUYU HAKUSHO 2 telef.
ZELDA 3 93900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS 135900
LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe
SEGA MEGA DRIVE
ABRAM BATTLE TANK 59900
ADDAMS FAMILY 69900
AGASSI TENNIS 35900
ALADDIN 89900
ALIEN 3 72900
ALISIA DRAGON 45900
ASTERIX 99900
BALLZ 3D 119900
BARKLEY JAM BASKET 99900
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON 49900
BATTLETECH MECHWARRIORS 135900
BEAST II telef.
BEAVIS & BUTT HEAD 120900
BLADES OF VENGEANCE 42900
BODY COUNTS 109900
BUBBLE AND SQUEAK 99900
BUBSY 67900
BUBSY 2 99900
CAPITAN AMERICA 45900
CAPITAN HAVOC 89900
CAPITAN PLANET 49900
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION 115900
CHAKAN 42900
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER telef.
CHAOS ENGINE 129900
CHUCK ROCK II 79900
CLIFFHANGER 59900
COMBAT CARS 79900
CONTRA HARD CORPS 119900
COOL SPOT 66900
CORPORATION 52900
COSMIC SPACEHEAD 59900
CRUE BALL 52900
DAVIS CUP TENNIS 49900
DICK VITALE BASEBALL 139900
DINO DINI'S SOCCER telef.
DOUBLE DRAGON V 139900
DRAGON 129900
DRAGON BALL Z 123900
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER) 79900
DUNE II 119900
DUNGEON & DRAGONS 45900
DYNAMITE EDDY 129900
EA SPORT TENNIS 119900
EARTH WORM JIM telef.
ECCO THE DOLPHIN 2 129900
ESWAT 52900
F117 NIGHTSTORM 67900
FATAL FURY 2 147900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 99900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 129900
FLINSTONES 79900
FORMULA 1 89900
FUN'N GAME 99900
G-LOC 49900
GALAXY FORCE 2 49900
GAUNTLET IV 107900
GHOULS 'N GHOST 47900
GUNSHIP 2000 129900
GUNSTAR HEROES 79900
HARDBALL '94 109900
INTERNATIONAL RUGBY 67900
INTERNATIONAL TENNIS TOUR telef.
JAMES POND III 47900
JAMMIT 129900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER telef.
JOHN MADDEN 94 129900
JUNGLE BOOK 119900
JURASSIC PARK 2 129900
KICK OFF 3 99900
KING OF MONSTER 2 140900
LAST BATTLE 42900
LEMMINGS 65900
LEMMINGS II 119900
LIBERTY OR DEATH 149900
MAGIC BUBBLE telef.
MAN OVERBOARD LUCIFER 89900
MARIO ANDRETTI RACING 119900
MARKO'S MAGIC FOOTBALL 119900
MAXIMUM CARNAGE 105900
MAZINGA WARS 55900
MICKEY MANIA 125900
MICKEY MOUSE CASTLE 59900
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE 97900
MICROMACHINES 84900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT 109900
MIGHTY MAX 99900
MORTAL KOMBAT 99900
MORTAL KOMBAT 2 115900
MUTANT LEAGUE FOOTBALL 45900
MUTANT LEAGUE HOCKEY 45900
NBA ACTION 94 125900
NBA JAM 85900
NBA LIVE 95 129900
NHL 95 129900
NHLPA 94 HOCKEY 89900
NHLPA 95 HOCKEY 119900
PETE SAMPRAS TENNIS 95900
PGA EUROPEAN TOUR 79900
PGA TOUR GOLF 2 89900
PIRATES GOLD 99900
PIRATES OF DARK WATER 129900
PITFALL telef.
POPULOUS II 64900
POWER RANGERS 119900
PRINCE OF PERSIA 109900
PRO STRIKER - SOCCER 85900
PUGGSY 45900
RANGER X 79900
ROBOCOP VS TERMINATOR 65900
ROCK & ROLL RACING telef.
RYAN GIGGS CHAMPIONS 69900
SAILOR MOON telef.
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION 99900
SHADOW RUN 119900
SHAQ-FU 129900
SHINING FORCE II 149900
SHINOBI 3 65900
SILVESTER & TWEETY 114900
SKITCHIN 99900
SONIC 2 39900
SONIC 3 99900
SONIC 4 125900
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) 99900
SPIDERMAN & X-MAN 69900
SPLATTERHOUSE 2 49900
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION 99900
STREET OF RAGE 3 129900
SUB TERRANIA 89900
SUPER MONACO GP II 60900
SUPER STREET FIGHTER 2 159900
TAZMANIA 49900
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS 114900
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME 55900
THE INCREDIBLE HULK 119900
THUNDERFORCE 2 49900
TINY TOONS 69900
TOE JAM & ERALD II 109900
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 129900
URBAN STRIKE 119900
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP) 169900
VIRTUAL BART telef.
VIRTUAL PINBALL 67900
WINTER OLYMPICS 115900
WIZ'N LIZ 69900
WONDER BOY 5 49900
WONDER BOY 6 telef.
WORLD CUP USA 94 119900
WORLD HEROES 125900
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO 52900
WORLD SERIES BASEBALL 117900
WORLD TOURN. SOCCER 79900
WWF ROYAL RUMBLE 95900
X-MAN 59900
YOGI BEAR 119900
YOUNG INDIANA JONES 57900
ZERO TOLLERANCE 119900
ZOOL 47900
AMIGA CD32
ARCADE POOL 39900
BANSHEE 69900
BATTLETOADS 59900
BRIAN THE LION 49900
BUMP'N'BURN 69900
CANNON FODDER 69900
CHAOS ENGINE 69900
DARKSEED 79900
FIELDS OF GLORY 89900
FRONTIER - ELITE II 69900
FURY OF THE FURRIES 79900
GUARDIAN 69900
GUNSHIP 2000 79900
HEIMDALL II 79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025 69900
INFERNO telef.
JAMES POND III 79900
JET STRIKE 59900
KICK OFF 3 69900
KID CHAOS 69900
LEGACY OF SORASIL 69900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH. 69900
MEGARACE 89900
MICROCOSM 129900
MORTAL KOMBAT telef.
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF 89900
PINBALL FANTASY 79900
PINKIE 79900
PIRATES GOLD 79900
PLANET FOOTBALL 89900
QUIK 79900
RYDER CUP 69900
SABRE TEAM 69900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION 59900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO - 89900
SOCCER KID 69900
STRIKER -WORLD SOCCER- 69900
STRIP POKER LIVE 59900
SUPER METHANE BROTHERS 69900
SUPERFROG 59900
T.F.X. telef.
THE LOST VIKINGS 69900
TROLLS 64900
UFO 79900
UNIVERSE 79900
WILD CUP SOCCER 69900
ZOOL 2 69900
L. 99900
L. 139900
L. 159900
L. 125000
L. 129900
L. 149900
L. 149900
L. 129900
L. 125000
L. 155000
L. 127000
L. 119900
ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon
TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
MAILBOX VIDEOTEL 211503732
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT
QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato
cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)
CO
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso
TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO
titolo programma
console
prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000
PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI
TOTALE L.

Signore e signori, se credevate di avere perso ogni speranza di vedere la trasposizione cinematografica del capolavoro della Capcom, vi sbagliavate di grosso...

Lettore, lettore! PSS.... Lettore, venga lettore, venga.... PSSSS! ALLORA, LA VOGLIAMO SMETTERE DI SBAVARE SUL TESTO E MI FATE LA CORTESIA TUTTI

QUANTI DI TOGLIERE GLI OCCHI DALLE FOTO? PER FAVORE LEGGETE ANCHE QUI, SENNO' CHE DIAVOLO SONO STATO IN PIEDI A FARE SINO ALLE QUATTRO DEL MATTINO? Ok, adesso penso di avere attirato l'attenzio-

STREET FIGHTER: IL CAST

Ebbene sì, grazie alla tempestiva comunicazione da parte della Capcom, possiamo finalmente darvi con esattezza i nomi di tutti gli attori che partecipano al film, nonché il loro ruolo...
Partiamo dal protagonista principale che è - squillino le trombe e rullino i tamburi- proprio Jean-Claude Van Damme, chiamato a ricoprire il ruolo del Colonnello William F. Guile! Per chi non conoscesse il mitico JCVD, cosa che ritengo comunque impossibile visto la mole di film di successo che ha girato (Lionheart, I Nuovi Eroi, Senza Tregua, KickBoxer, Double Impact...), gli basti sapere che il signorino è stato per un gozzilliardo di volte Campione Iperuniversale Mondiale Galattico di Kick Boxing (tutte palle, non ha vinto praticamente nulla, solo un titolo minore, se non erro NdMA). Insomma una vera e propria garanzia anche se non ha i capelli biondi (ve lo immmaginate però il nostro Jean-Claude mentre effettua un Sonic Boom o un Flash Kick? No? Beh, io sì e mi immagino una cosa davvero insuperabile!). Per la parte del Generale M. Bison è invece stato confermato l'ingaggio di Raul Julia, che aveva già fatto rivivere l'immagine del grande Gomes Addams nell'omonimo film (ma come diavolo avanno fatto? Ma Raul Julia non è morto? Mah, misteri della cinematografia...). Per problemi di spazio, gli altri protagonisti gli elencherò di seguito con il nome del personaggio da interpretare, il nome di battesimo e i film più significativi della loro carriera.

WILLIAM F. GUILE	Jean-Claude Van Damme (Senza Tregua e I Nuovi Eroi)
GENERALE M. BISON	Raul Julia (Addams Family)
CHUN LI	Ming-Na Wen (Joy Luck Club)
VIKTOR SAGAT	Wes Studi (Last Of Mohicans)
RYU HOSHI	Byron Mann (Bloodsport II)
BALROG	Grand L. Bush (Lethal Weapons I & 2)
EDMOND HONDA	Peter Tuiasosopo (Necessary Roughn.)
DEE JAY	Miguel Nunez Jr (Jumpin' Jack Flash)
KEN MASTERS	Damian Chapa (Under Siege)
DHALSIM	Roshan Seth (Ghandi)
CAMMY	Kylie Minogue (The Delinquents)
T. HAWK	Gregg Rainwater (The Young Riders)
ZANGIEF	Andrew Bryniarski (Batman Returns)
CARLOS BLANKA	Robert Mammone (The Crossing)
VEGA	Jay Tavare (The Challenge)
Sottosegretario	Simon Callow (Four Weddings and a Funeral)

Come potete ben vedere il cast è molto ricco e si avvale anche della partecipazione di un discreto numero di artisti famosi (prima fra tutti Kylie Minogue, la bionda cantante di I Should Be so Lucky. Ve la ricordate? Erano ancora i tempi di Deejay Television!).

IL FENOMENO STREET FIGHTER 2

Street Fighter 2 è divenuto col passare degli anni un vero e proprio fenomeno di massa: basti pensare all'enorme numero di persone che hanno giocato o a casa o in sala giochi (più di 25 milioni di persone SOLO negli Stati Uniti) che è riuscita a spendere quasi mezzo miliardo di dollari in monete da un quarto, sin dal 1991!
I riconoscimenti sulle riviste specializzate sono talmente tanti che si è perso il conto (pare però che ci si aggiri intorno alla dozzina!).
Le cifre di vendita delle schede arcade ha superato le 150000 unità se si contano Street Fighter 2, Street Fighter 2 Champion Edition e Super Street Fighter 2 (cosa che raramente succede, visto che la tiratura media di un gioco arcade si aggira sulle 3000 copie!) (ma quanti punti esclamativi! NdMA). Le cifre inerenti le versioni per console poi, sono qualcosa di veramente impressionante: pensate che le cartucce per Megadrive, Super Nintendo e PC Engine, sono state vendute in tutto il mondo toccando la quota di 12 milioni di pezzi, polverizzando il record di Sonic.
Anche nel campo del merchandising Street Fighter 2 non ha nulla da invidiare a nessuno: le licenze per la produzione di alcuni prodotti (magliette, pupazzetti e chi più ne ha più ne metta) sono più di trenta, e la produzione del film è solo l'ultima operazione di mercato che è stata conclusa.
Dati alla mano, Street Fighter 2 è il più grande fenomeno di massa videoludico che sia mai stato realizzato. Ma ne vale veramente la pena?

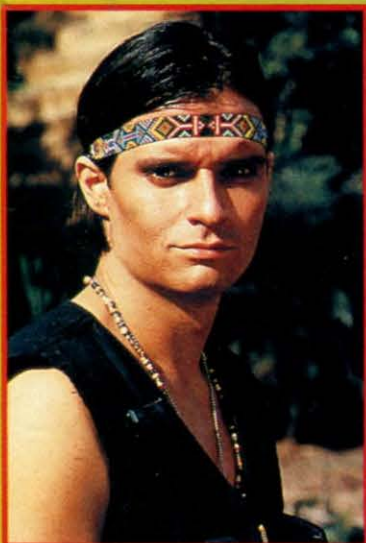
SONO

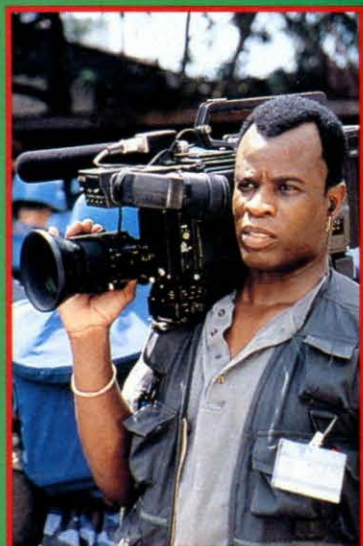
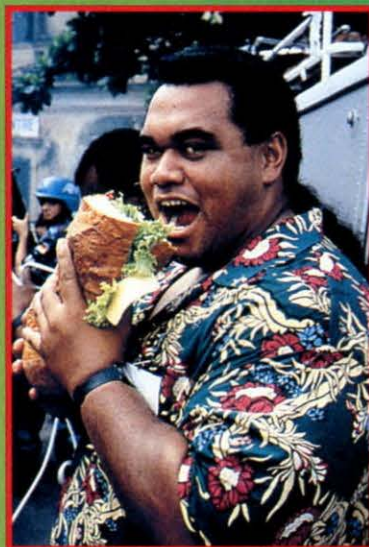
IN EDICOLA:

ED IL N° 19

"NATO NELLA PALUDE"

ne della maggior parte di voi, posso cominciare a sciorinarvi un po' di facezie, giusto giusto per aumentare un po' la tensione che si sta accumulando in ognuno di voi.

Ne abbiamo parlato tanto negli ultimi mesi (talmente tanto che quel megalomane di MA, pur di

riempire lo spazietto da lui ideato per il Made in Japan e intitolato "L'angolo di Street Fighter 2", vi propina ogni mese almeno quat-

tro righe nelle quali narra con un'enfasi fuori dal comune -sembra quasi Emilio Fede che fa il melodrammatico e insulta l'arbitro di Milan-Parma in diretta alla trasmissione di Fazio "Quelli che il calcio..." la domenica pomeriggio

- la vita, la morte e i miracoli di tutto il mondo di fumetti, OAV e merchandising che ci ruota attorno...) (che cosa vuoi che ti dica...

STREET FIGHTER: LA NASCITA DI UN MITO...

Risale al 1987 la pubblicazione del primo Street Fighter che per la prima volta usufruisce del sistema di controllo a sei tasti (non dimentichiamoci della versione con i cuscinetti "proporzionali", dove più si picchiava forte su degli enormi pulsanti, maggiore era la potenza del colpo! Divertentissimo...). Per la prima volta fanno la loro comparsa su di un monitor Ryu, Ken e Sagat.

Nel 1988 arriva la prima conversione casalinga per PC, Amiga, Atari ST e Commodore 64 (che a dire il vero faceva pietà in quasi tutti i formati...).

Nel settembre del 1990 appare Street Fighter 2010 per il Nintendo Entertainment System, un titolo che non c'entra nulla con la serie odierna, ma che comunque ospitava Ken.

La vera rivoluzione arriva però nel Marzo del 1991, quando irrompe nelle sale giochi il primo Street Fighter 2 (so che può sembrare un'incongruenza, però è così...), seguito a distanza di circa un anno da Street Fighter 2 Champion Edition, che implementava la possibilità di scegliere anche i quattro boss finali, nonché la possibilità di effettuare scontri con gli stessi personaggi (ad esempio Ryu Vs. Ryu, Chun Li Vs. Chun Li e via dicendo). Siamo nel giugno del 1992 e per la gioia di tutti i giocatori "casalinghi" ecco arrivare la stupefacente conversione per Super Nintendo, seguita a ruota nel novembre dello stesso anno da una versione Turbo arcade, che permette di svolgere dei combattimenti a velocità davvero elevate.

Nell'agosto del '93 arriva anche la conversione per Super NES, seguita da quella per Megadrive nel settembre dello stesso anno (tra l'altro questo segnerà la prima grande produzione della Capcom su una macchina Sega).

Super Street Fighter 2 giunge sul finire dell'ottobre dell'anno scorso: nuovi personaggi da utilizzare, nuove mosse segrete e un pacco di grafica rivista. Nell'aprile del '94 Super Street Fighter 2 diventa Turbo seguendo il destino del precedente Champion Edition (con in più un personaggio nuovo, Akuma) e nel luglio del '94 arriva la conversione per le console a 16 bit. Inutile dire che ripeterà lo stesso successo delle versioni precedenti...

Per la fine del novembre di quest'anno è prevista la versione per 3DO che verrà intitolata Super Street Fighter 2 Turbo e conoscendo le potenzialità della macchina c'è da aspettarsi un piccolo capolavoro... (mi viene quasi voglia di lasciare un po' di spazio vuoto per permettervi di fare degli aggiornamenti in seguito...).

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO DEL CONCORSO VINCIGOAL

Possono partecipare al concorso tutti coloro che acquisteranno almeno una cartuccia gioco KICK OFF 3 EURPEAN CHALLENGE in versione Megadrive e/o Supernintendo.

Compilare la cartolina in modo CHIARO E LEGGIBILE in ogni sua parte e spedirla entro il 28/2/95 a GAMETIME DISTRIBUZIONE - CONCORSO VINCIGOAL - VIA FOSSOLO 38 - BOLOGNA.

Le cartoline DEVONO RIPORTARE il timbro e la firma del negoziante presso il quale e' stata acquistata la o le cartucce. TUTTE LE CARTOLINE CHE PERVERRANNO SENZA TIMBRO E/O FRIMA NON SARANNO VALIDE AI FINI DELL'ESTRAZIONE FINALE.

Prteciperanno all'estrazione tutte le cartoline in regola con i precedenti punti e spedite entro il 28 FEBBRAIO 1995. Farà fede la data del timbro postale.

Il sorteggio verrà effettuato dal Funzionario dell'Intendenza di Finanza delegato al controllo della manifestazione in data 31 MARZO 1995.

L'assegnazione dei premi avverrà come segue:

Al primo ed al secondo estratto verrà assegnato 1 TV COLOR 28pollici più 1 VIDEOREGISTRATORE più 1 IMPIANTO STEREO.

Al terzo e al quarto estratto verrà assegnato 1 IMPIANTO STEREO.

Al quinto, al sesto ed al settimo estratto verrà assegnato 1 VIDEOREGISTRATORE.

I vincitori saranno avvertiti direttamente a mezzo telegramma.

(durata del concorso: dal 26/11/1994 al 28/2/1995 come da Piano Tecnico depositato presso il Ministero delle Finanze - Roma.

(aut.Min.rich.)

IL FAVOLOSO CONCORSO A PREMI

VINCIGOAL

PER OGNI CARTUCCIA
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE
PER MEGADRIVE E SUPERNINTENDO
RICEVERETE LA CARTOLINA CHE VI
PERMETTERA' DI PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE
DI

**TV COLOR 28 pollici,
VIDEOREGISTRATORI
IMPIANTI STEREO + CD**

MA ATTENZIONE:
SOLO LE CARTUCCE KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE DISTRIBUITE DA GAMETIME TI PERMETTONO DI PARTECIPARE AL CONCORSO!
RIVOLGITI AL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA
OPPURE A COMPUTER ONE GROUP

(aut.Min.rich.)

UN'ESCLUSIVA
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL
VIA FOSSOLO, 38 40138 BOLOGNA
TEL: 051-393.070 r.a. FAX: 051-345.236

VIC TOKAI ANCO

I CAPI DELLA CAPCOM

Nella conferenza stampa che si è tenuta ultimamente per la presentazione ufficiale del film Street Fighter, erano presenti anche i vertici amministrativi della Capcom stessa. Fra tutti si è distinto il Mega Direttore Generale Globale della Capcom, il signor Ryuichi Hirata, accompagnato per l'occasione dal vice presidente della divisione americana Joseph Morici e tanti altri, compresi gli attori (nelle foto si possono distinguere si possono distinguere tra gli altri Grand L. Bush e Roshan Seth, che interpretano rispettivamente i ruoli di Balrog e Dalshim. Non chiedetemi chi diavolo siano le altre persone perché non ne ho la più pallida idea...).

Tutti devono credere in qualcosa! In questo caso, credo che stia per arrivarti una bella scarica di calci nel sedere NdMA), ma le voci erano talmente tante e alcune davvero poco attendibili, che avevamo perso quasi tutte le speranze. Addirittura si mormorava che la parte di Bison dovesse essere interpretata da Raul Julia che, come tutti sappiamo del resto, è morto pochi mesi fa, lasciando strada libera a qualsiasi dubbio e mi ricordo anche di quanto me la risi alla notizia che nell'ipotetico film avrebbe trovato spazio anche il grande Jean-Claude Van Damme, presumibilmente ad interpretare il massiccio colonnello Guile...

E' incredibile come le voci meno attendibili risultino poi essere le più reali. Per sapere tutta la verità e anche di più continuate a leggere e ne scoprirete delle belle!

Immagino che a questo punto vogliate anche sapere di cosa parli la sceneggiatura, vero? Ok, vi accontento subito!

Siamo nel 1995 e nello stato di Shadowloo, ubicato più o meno in una zona calda del medio oriente, imperversa una sanguinosa guerra civile.

Il Generale M. Bison cattura 63 rappresentanti delle Nazioni Unite chiedendo un riscatto di 20 miliardi di dollari entro settantadue ore altrimenti "ciao ciao rappresentanti!". Ed ecco entrare in campo la massiccia figura del Colonnello Guile che assieme ai suoi commilitoni tenterà di liberare gli ostaggi e sconfiggere il generale... Questa è, molto in sintesi a dire il vero, la trama del film, che tra l'altro si avvarrà di una colonna sonora davvero notevole (partecipazione di MC Hammer, Ice Cube, e tanti altri rapper che nemmeno conosco...). Beh, è tutto e non mi resta che lasciarvi ai vari box e alle foto. Tornate pure a sbavare se volete...

Andrea "MAO" Della Calce

PANETTONI E CONSOLE

Il gran giorno è arrivato, almeno per i giapponesi, sia il Saturn che il PS-X stanno per fare la loro comparsa nei negozi del Sol Levante, si parla della fine di novembre/inizio dicembre, giusto in tempo per gli acquisti natalizi (ma in Giappone, lo festeggeranno il Natale?). Il periodo è particolarmente fortunato per entrambi. Bally Midway, Namco e Konami, tre tra i più grossi creatori di giochi da bar, stanno utilizzando l'hardware del PS-X per lo sviluppo di coin-op, e questo dovrebbe cominciare a fornire un'ottima base di giochi per il futuro prossimo e un collegamento, indispensabile, con il mondo delle macchine a gettone. La Bally Midway si sta occupando di Mortal Kombat III, mentre la Namco è al lavoro su un nuovo picchiaduro tridimensionale che dovrebbe fare concorrenza all'acclamato Virtua Fighters, o meglio di Virtua Fighters 2 - che dovrebbe uscire tra poco al bar. Ridge Racer è finalmente ultimato, le foto sono da mascella dislocata, promette molto bene e sarà pronto per il contemporaneo lancio della console. I giochi previsti dalla Sony nei prossimi mesi sono 21.

Per il Saturn sono pronti, per il lancio, cinque giochi, gli ormai famosi Clockwork Knight e Virtua Fighters, oltre a Victory Goal e a un paio di giochi della Tengen, Race Drivin' e Tama. Ancora una volta la Tengen non si smentisce realizzando su console futuristiche giochi dal concetto quasi banale. L'idea di Tama potrebbe comunque essere divertente, si tratta di fare attraversare un labirinto a una pallina, ma non pilotando quest'ultima, troppo semplice, bensì ruotando e girando l'intero labirinto. Il gioco dovrebbe essere uno scherzo da realizzare con le capacità del Saturn, ci credo che riuscirà a essere fuori per l'uscita della console.
Ma molta altra bella roba (la lista è arrivata a 19 giochi, quasi tutti della Sega) è in arrivo, ci sono diversi titoli dalla Core di cui potete leggere in Sega City e altri, uno su tutti Daytona USA: assisteremo finalmente al primo scontro diretto PS-X - Saturn.

TANTI PICCOLI SATURN CRESCONO

A quanto pare la filosofia commerciale del 3DO paga e la Sega ha deciso di seguire la sua strada. Mi riferisco al fatto che la tecnologia del 3DO non è esclusiva di un produttore, ma diverse aziende - come la Panasonic e la Matsushita - hanno la loro versione (naturalmente compatibili tra loro). La Sega ha concesso la licenza delle tecnologie della sua futura console di punta, il Saturn, ad altre aziende, ed è giunto l'annuncio che la JVC, nota a molti di voi per la distribuzione di diversi giochi su cartuccia (uno fra tutti, i prodotti della LucasArts) ma che ha anche sviluppato il CD-ROM, la Yamaha, che si è invece occupata dello sviluppo della parte sonora della console, e la Hitachi, che ha fornito i due processori a 32 bit, produrranno una loro versione di Saturn.

UN NUOVO CUORE PER IL 3DO

La console non è ancora neanche uscita ufficialmente in Europa (in Inghilterra è appena arrivata) che cominciano i primi cambiamenti hardware per la macchina di Trip Hawkins. E non si tratta di cambiamenti da poco, verrà infatti incluso nella circuiteria del 3DO il processore Power PC della IBM, Motorola, Matsushita, lo stesso processore che equipaggia i nuovi personal computer Power PC. Per assicurare la compatibilità verrà fatta uscire una versione di questo acceleratore da integrare ai 3DO esistenti, ma si progettano già versioni di 3DO con il nuovo processore incluso. E per chi non volesse saperne di un nuovo 3DO? Niente paura, la vecchia versione rimarrà la base principale di utilizzo, assicurano alla 3DO Company, se le softwarehouse vorranno potranno produrre versioni migliorate dei loro giochi che sfruttino le capacità del nuovo processore. Già adesso alcuni sviluppatori interni alla 3DO si sono messi all'opera per dare una dimostrazione delle capacità della rinnovata macchina; non prima di qualche mese, comunque...

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.
afica: Paolo Olivotti - Finale Ligure - 019.693464
Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego
VIRTUAL GAMES
Giochi per MEGA DRIVE
Batman Return 49.000
Battletech 119.000
Bubsi II 115.000
Contra 3 119.000
Double Dragon 5 119.000
Dragon Bruce Lee 119.000
Dune II 115.000
Dynamite Headdy 109.000
ECCO the dolphin 2 115.000
Ertworm Jim 139.000
Fifa Soccer 95 125.000
Gunstar Heroes 49.000
Jungle Book 114.000
Landstalker 59.000
Lawnmower-man 115.000
Lethal Enforce 2 119.000
Lion King 139.000
Mortal Kombat 2 112.000
Operation Europe 125.000
Robocop VS Terminator 65.000
Samuraj Shodown 139.000
Simpson Virt. Bart 109.000
Sonic & Knuckle 119.000
Sonic 3 95.000
Sparkaster 99.000
Street of Rage 3 85.000
Super Street Fighter 125.000
Topolino Mania 115.000
Urban Strike 112.000
Virtual Racing 129.000
OFFERTE NATALIZIE !!
BUONE FESTE !
Mega Drive 2 + 2 pads + MegaKey 2 + Dynamite Heady = £. 325.000
Mega Drive 2 + 2 pads + MegaKey 2 + Earth Worm Jim = £. 369.000
Mega Drive 2 + 2 pads + MegaKey 2 + S. St. Fighter 2 = £. 369.000
Mega Drive 2 + 2 pads + Topolino Mania = £. 325.000
Mega Drive 2 + 2 pads + Mortal Kombat 2 = £. 339.000
Super Nintendo USA + Earth Worm Jim = £. 349.000
Super Nintendo USA + S. St. Fighter 2 = £. 349.000
Super Nintendo USA + Power Ranger = £. 319.000
Super Nintendo USA + Jungle Book = £. 329.000
Super Nintendo ITA + F Zero + Star Wings = £. 299.000
Super Nintendo ITA + Super Mario All Stars = £. 285.000
Super Nintendo ITA + Super Mario World = £. 259.000
Super Nintendo ITA + Topolino Mania = £. 349.000
Super Nintendo ITA + Mortal Kombat 2 = £. 349.000
3DO (New version) + Converter + S. St. Fighter 2 = £. 1.125.000
3DO (New version) + Converter + Fifa Soccer = £. 1.119.000
3DO (New version) + Convert. + Samur. Shodown = £. 1.129.000
Sega SATURN + Virtual Fighter = £. 1.399.000
Sega 32 X = £. 379.000
Giochi per SUPER NINTENDO:
Art of Fighting 59.000
Batman "Animat. series" 149.000
Black Throne 119.000
Breath of fire 129.000
Bubsi II 129.000
Death & Ret. of Superman 129.000
Donkey Kong Country 139.000
Double Dragon 5 119.000
Dragon Ball Z 3 159.000
Dragon Bruce Lee 139.000
EarthWorm Jim 139.000
Fatal Fury Special 159.000
Fighter History 92.000
Final Fantasy 3 139.000
Great Circus Mistery 139.000
Jungle Book 125.000
Legend of Mist. Ninja 59.000
Lion King 139.000
Mario's fun letter 115.000
Maximum Carnage 127.000
Mortal Kombat 2 129.000
Operation Europe 135.000
Power Ranger 139.000
Samuraj Shodown 139.000
Soccer Shootout 129.000
Sparkster 119.000
Super Mario "All Stars" 79.000
Super Mario Kart 69.000
Super Metroid 119.000
Super Street Fighter 125.000
Topolino Mania 139.000
Vortex (FX Chip) 139.000
Wild Guns 159.000
Wild Trax 159.000
Giochi Per GAME GEAR
Aladin 59.000
Desert Strike 55.000
Mortal Kombat 2 75.000
NBA Jam 55.000
Robocop VS Term. 55.000
Sonic 2 79.000
Sonic Drift 79.000
Street Fither 2 49.000
T2 Judgment Day 49.000
World Cup USA 94 59.000
Giochi per 3DO:
Alone in the Dark 99.000
Demolition Man 119.000
Fifa Soccer 119.000
Gex 115.000
Gridders 105.000
Jurassic Park 79.000
Mad dog Mccree 2 109.000
Mega Race 99.000
Microcosm 115.000
Raise of Robots 119.000
Road Rash 119.000
Samurai Shodawn 129.000
Shock Wave 115.000
Space Shuttle 89.000
Star Control 2 115.000
Star Trek next gen. 119.000
Super Wing Commander 112.000
S. Street Fightrer 2 129.000
Shadow 105.000
Total Eclipse 99.000
Vr Stalker 115.000
Way of the warrior 105.000
Who shot Jhonny Rock 109.000
Waialae Golf 115.000
Per ordinare :
Tel. 019 / 639225
Tel. 019 / 639223
e Fax
Costo della spedizione:
£. 5.000 ordinario
£. 10.000 urgente

NONSOLORIDGERACER

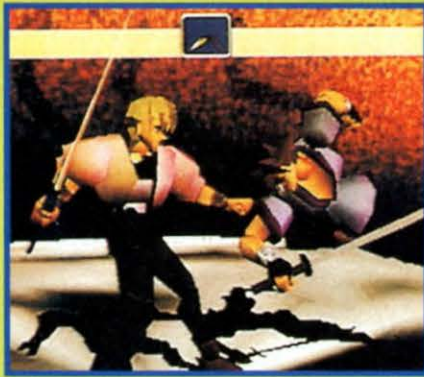
Quando Marco ha pubblicato per la prima volta, all'epoca dell'uscita del coin op, una foto di RIDGE RACER nella rubrica Made in Japan, molti di voi

avranno sbavato non poco. Anche quando si cominciava a parlare di una versione del coin op per il PS-X non è che avessi una grossa fiducia (era l'epoca della delusione del Jaguar) ma mai mi sarei aspettato di vederlo entro tempi così brevi e di questa qualità, sul PS-X; ma le foto non mentono. Ridge Racer per PS-X è finito ed è praticamente identico alla versione da bar, se solo si muoverà con la stessa fluidità potrebbe essere quasi perfetto.

Nel caso qualche miscredente sia all'oscuro sul gioco vi ricordo che si tratta di un normalissimo gioco di corse, uno di quelli in cui se passate il checkpoint guadagnate altro tempo, per intenderci, con i soliti scenari che partono dalla città, ai paesaggi di montagna, fino a zone costiere. Ma il dettaglio grafico, il texture mapping onnipresente e le visuali, dentro, fuori esterne, etc. lo rendono un vero spettacolo visivo: non sono un esperto del coin op, ma le differenze con la versione da bar sono minime: ecco quello che serve per vendere una console.

Ma se Ridge Racer è il gioco di maggior richiamo, non è certo l'unico: moltissimi appassionati li richiamerà, secondo me, anche Kidoo Senchi GUNDAM della Bandai. Il gioco è realizzato con modelli completamente renderizzati e anche se non ho assolutamente capito di cosa si tratta... lo voglio! Ci sono il Gundam originale, gli Zak, i Dom, e non quegli stupidi Super Deformed, ma quelli originali, e

anche se probabilmente si tratterà della solita bidonata della Bandai lo voglio lo stesso assolutamente.

Un altro grosso titolo sarà sicuramente TOSHIDEN, il picchiaduro che la Takara sta preparando per il suo esordio su PS-X. Si tratta di un gioco palesemente ispirato a Virtua Fighters (e con questo sono già due, anche la Namco è all'opera nel campo), genere che si vende come il pane al momento. In effetti l'unica grossa differenza concettuale sta nel fatto che i lottatori utilizzano anche armi nella lotta, spettacolare.

IL 3DO COMINCIA A PICCHIARE

Ok, ok, probabilmente la maggior parte di voi non ne può proprio più di SF II, ma sono convinto che i possessori di 3DO, viste le recenti esperienze riguardo a picchiaduro per la loro console, ne sentivano la mancanza. La

Capcom si è presa il suo tempo e ha realizzato questo SUPER STREET FIGHTER II TURBO, praticamente identico alla versione da bar: sono state inserite perfino le sequenze d'introduzione del coin op. Lo so che sembra strano vedere un gioco non in grafica renderizzata, poligonale o digitalizzata su 3DO, ma SF II non sarà neanche l'unico. La Crystal Dynamics, specialista ormai per quanto riguarda il 3DO, sta infatti preparando una conversione di SAMURAI SHODOWN (un po' in ritardo, è appena uscito il seguito), uno dei picchiaduro più riusciti della Takara. I programmatori promettono una versione identica all'originale, con tutti i personaggi e tanto di scaling proprio come il coin op.

011 - 68.12.582 011 - 68.12.582

MEGADRIVE

SUPERNINTENDO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI SHOCK!

IL PERSONALE È A TUA DISPOSIZIONE TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 21 SABATO E DOMENICA COMPRESI

MEGADRIVE	
Adattatore Euro-Jap	L. 18.000
Adattatore Mega key giochi protetti	35.000
Joy pad 6 tasti - Sega	28.000
Joy pad programmabile Enhancer	49.000
Joystick Saitek	39.000
Prolunga Joy pad	15.000
ADDAM'S FAMILY	62.000
ANIMANIACS	Telefonare
ART OF FIGHTING	95.000
BALLZ 3D	105.000
BATMAN RETURN	59.000
BLASTER MASTER 2	49.000
CAPTAIN AMERICA	65.000
CASTLERANIA	109.000
DAVIS CUP TENNIS	79.000
DRAGON	125.000
DRAGON BALL Z 2	89.000
DUNGEONS & DRAGONS	69.000
EARTH WORM JIM	Telefonare
ECCO THE DOLPHIN 2	115.000
FATAL FURY 2	125.000
FIFA SOCCER	89.000
FIFA SOCCER '95	119.000
F117 NIGHT STORM	79.000
GAUTLET 4	75.000
GUNSHIP	59.000
INCREDIBLE HULK	99.000
INDY CAR RACING	89.000
KICK OFF 3	99.000
LEMMINGS 2	119.000
LETHAL ENFORCER 2	129.000
LION KING	Telefonare
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	109.000
MAZING-WARS	59.000
MAXIMUM CARNAGE	99.000
MEGA TURRICAN	79.000
MICKEY MANIA	119.000
MICROMACHINE 2	105.000
MORTAL KOMBAT	69.000
MORTAL KOMBAT II	109.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	55.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	69.000
NBA JAM	79.000
NIGEL MANSELL	105.000
OUT RUNNERS	99.000
PITFALL	Telefonare
POWER MONGER	65.000
POWER RANGERS	Telefonare
PUGGSY	65.000
ROAD RUSH 3	Telefonare
ROBOCOP Vs TERMINATOR	79.000
STREET OF RAGE III	85.000
SUB TERRANIA	105.000
SONIC & KNUCKELS	115.000
SONIC SPINBALL	75.000
SUPER STREET FIGHTER II	125.000
SONIC 3	99.000
SHAQ FU	125.000
SKITCHIN	59.000
SPIDER MAN Vs X-MAN	65.000
SONIC 2	59.000
SHINING FORCE 2 ITALIAN	Telefonare
SPARKSTER ROCKET KNIGHT 2	109.000
SUPER MONACO GP 2	59.000
SPLATTER HOUSE 2	49.000
TURTLE FIGHTING TOURNAMENT	95.000
TAZMANIA 2	Telefonare
THEME PARK	Telefonare
URBAN STRIKE	119.000
VIRTUAL RACING	139.000
VIRTUAL SPINBALL	79.000
ZERO TOLLERANCE	119.000
ZOOL	65.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	99.000
WORLD HEROES	95.000
WIZ & LIZ	59.000
WWF RAW	Telefonare
WWONDER BOY 5	59.000
WINTER OLYMPICS '94	Telefonare

SUPER OFFERTA!

MEGADRIVE	MEGADRIVE	SERNINTENDO	SUPER NIN. 119.000 / MEGADRIVE 109.000	MEGADRIVE
125.000	119.000	125.000		125.000

HELP - LINE ☎ 011 - 68.12.582

Con il primo ordine riceverai gratuitamente la NEWS CARD, la tessera per poter chiamare la nostra HELP-LINE, dove potrai chiedere trucchi, gabole, passwords e molto altro per poter terminare i giochi più difficili.

Disponibili giochi per 3DO, Amiga CD, Mega CD, Master system, Nintendo 8 bit.

GAMEGEAR	
AGASSI TENNIS	L. 69.000
ALIEN SYNDROME	45.000
BATMAN RETURN	55.000
CHUCK ROCK	45.000
COSMIC SPACE HEAD	45.000
DOUBLE DRAGON	69.000
F15 STRIKE EAGLE	Telefonare
GP RIDER	69.000
INCREDIBLE HULK	75.000
JUNGLE BOOK	79.000
MORTAL KOMBAT	75.000
NBA JAM	69.000
PETE SAMPRAS TENNIS	79.000
SENSIBLE SOCCER	69.000
SIDE POCKET	79.000
SONIC SPINBALL	79.000
SONIC CHAOS	69.000
SUPER STREET FIGHTER	

GAMEGEAR

SOLAR GEAR

L'ENERGIA INFINITA

BATTERIE SOLARI
per giocare ovunque
+ PRESA ACCENDISIGARI
per giocare in auto
+ TRASFORMATORE 220 V
per giocare a casa
+ ALTOPARLANTI STEREO
per un suono avvolgente
= SOLAR GEAR a L. 109.000

La cartuccia che ti permette di usare centinaia di codici per avere: vite infinite, energia illimitata, mosse speciali, super salti, doppia velocità, eliminare censure, schermi speciali, e con la funzione "Trainer" potrai scoprire sempre più trucchi avendo come unico limite la tua fantasia. L'Action Replay 2 ha 3 velocità di moviola e funziona anche come dadttatore universale.

Megadrive L. 119.000
Gamegear L. 99.000
Supernintendo L. 119.000
Gameboy L. 85.000

GAMEBOY

GAMEBOY	
Light master luce+lente	L. 19.000
Guscio Meliconi in gomma	29.000
Alimentatore	19.000
ADVENTURE ISLAND II	59.000
DONKEY KONG	59.000
DUCK TALES II	69.000
JUNGLE BOOK	74.000
KID DRACULA	65.000
KIRBY'S DREAM LAND	45.000
KIRBY'S PINBALL	65.000
METROID 2	59.000
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	65.000
MORTAL KOMBAT II	65.000
NBA JAM	65.000
SUPER MARIO 3 - WARIO	59.000
SENSIBLE SOCCER	65.000
SUPER MARIO 2	55.000
TERMINATOR 2 ARCADE	45.000
TURTLE NINJA 3	65.000
WINTER OLYMPICS '94	59.000
WORLD CUP SOCCER '94	65.000
WWF KING OF RING	55.000
ZELDA 3	74.000

SUPERNINTENDO	
Adattatore SFX per giochi protetti	L. 29.000
Joy pad	29.000
Joypad DYNA 1	35.000
Joypad Programmabile "En Forcer"	49.000
Joystick Super I	49.000
ADDAM'S FAMILY I e II	59.000
AERO THE ACROBAT	89.000
ANIMAMANIACS	Telefonare
AQUATIC GAMES	69.000
ART OF FIGHTING	89.000
BLACK THORNE	125.000
BUBSY	75.000
CIVILIZATION	Telefonare
DINO DINI SOCCER	Telefonare
DOUBLE DRAGON 5	Telefonare
DONKEY KONG COUNTRY	Telefonare
DRAGON	135.000
DUFFY DUCK	89.000
EARTH WORM JIM	Telefonare
E e K THE CAT	99.000
EYE OF BEHOLDER	139.000
FATAL FURY SPECIAL	125.000
FIFA SOCCER	95.000
FINAL FANTASY 3	Telefonare
FLASH BACK	69.000
HOKUTO NO KEN 7	119.000
HOME ALONE	59.000
ILLUSION OF GAIA	Telefonare
JOE E MAC 2	89.000
JOE E MAC III	145.000
JUNGLE STRIKE	Telefon
JUNGLE BOOK	125.000
KICK OFF 3	115.000
KING OF DRAGON	119.000
LEGEND OF THE KING	59.000
LION KING	Telefonare
MACROSS	89.000
MORTAL KOMBAT	75.000
MORTAL KOMBAT II	119.000
MUSCLE BOMBER	119.000
MECH WARRIOR	79.000
MEGA MAN X	119.000
MICHEY MANIA	135.000
NBA JAM	95.000
NBA LIVE 1995	Telefonare
NHL HOCKEY	119.000
RANMA 1/2 3	95.000
ROBOCOP Vs TERMINATOR	109.000
SECRET OF MANA	129.000
SKYBLAZER	79.000
SPACE ACE	89.000
SPARKSTER	135.000
SPECTRE	115.000
STAR WING	69.000
STUNT RACE FX	139.000
SUPER MARIO ALL STAR	99.000
SUPER MARIO KART	119.000
SUPER METROID	105.000
SUPER PINBALL	99.000
SUPER RETURN OF JEDI	Telefonare
SUPER STREET FIGHTER II	129.000
SYNDACATE	Telefonare
TURN & BURN	125.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	109.000
VIRTUAL BART	109.000
VORTEX con chip FX	139.000
ZELDA 3	99.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	99.000
ZOOL	99.000
YOUNG MERLIN	119.000
WINTER OLYMPICS	109.000
WINTER OLYMPICS '94	109.000

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti ititoli disponibili. Telefonare per i titoli non presenti in listino

ORDINARE È FACILE:

TELEFONO dalle 10.00 alle 21.00
011 - 68.12.582 5 linee r.a.
FAX 24h su 24h
011 - 68.12.582

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

RITIRO E PERMUTA DELL'USATO

Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni, inoltre effettuiamo la permuta USATO con USATO.
Telefonare per ogni altra informazione.

SOFTWARE - NEWS Via G. Deledda 18 • 10024 Moncalieri (TO)

❑ Tutti i prezzi sono IVA compresa ❑ Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi ❑ Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari

MADE IN

Riassunto delle puntate precedenti: Alex in questo momento è a Tokio e il Made in Japan lo devo fare io. Misteri della vita... Comunque io il mese prossimo lo faccio fare a lui.

L'ANGOLO DI STREET FIGHTER 2

Incredibile ma vero, questo mese si parla di un videogioco. E' la volta della versione per 3DO di Super Street Fighter 2 Turbo,

realizzata ovviamente dalla Capcom. la grafica è esattamente quella del coin-op, il sonoro non sarà da meno (il CD non lo lasceranno certo a oziare): l'unico, grande dubbio è rappresentato dal pad del 3DO, una delle peggiori cose che si siano mai viste in circolazione. Che decidano di creare un bel joysticcone tipo quelli per SNES e MD? Comunque sia, io aspetto il PSX.

VIRTUA FIGHTER 2

La Sega continua a sputare fuori coin-op su coin-op. E' la volta di Virtua Fighter 2, seguito del famoso gioco che avrebbe dovuto scalzare la Capcom dalla vetta e che invece è stato dimenticato piuttosto in fretta (tecnica a parte). Questo secondo capitolo promette davvero bene: la grafica è assolutamente su un altro pianeta, i lottatori sono realizzati con una cura superiore a quella sfoggiata per la grafica di Daytona e l'aspetto dei fondali non è da meno. La giocabilità dovrebbe essere più o meno quella del primo Virtua, speriamo abbiano un po' migliorato i movimenti "spugnosi" e l'aggiornamento del fondale.

ANCORA VIRTUA

Tutte le volte che abbiamo nominato Virtua Racing Deluxe per 32X vi abbiamo detto cose come "nuove macchine, nuovi percorsi" e via dicendo. Beh, è giunto il momento di farvi vedere almeno UNA nuova macchina e UN nuovo percorso. Nella stessa foto, per di più! Wow.

JAPAN

DIAMO UN CALCIO AL 3DO

Che ne ha bisogno. Nel senso di gioco del calcio, ovviamente. Questo J

League Virtual Stadium sembra davvero essere una bella cosa,

con punti di vista variabili, grafica digitalizzata e... Beh, le foto le potete vedere pure voi, e non mi dite che non vi piacciono!

QUALCUNO VUOLE UNA PESCA?

Io no, grazie. I mentecatti, evidentemente, non li abbiamo solo noi: ecco qui un magnifico gioco di pesca per SNES, capace di ricreare tutto il divertimento (yawn) e l'eccitazione (o-hum) di una bella giornata passata a pasturare e lanciare l'amo. ve lo immaginate? Seduti per ore davanti al televisore, poi arriva vostra madre e vi chiede "che fai?" "Aspetto che abbocchi". Imperdibile...

BRUMM, BRUMM!

Non so se ho già usato questo titolo, comunque sia mi piace un casino e lo userò ancora. Siamo qui riuniti per parlare di un bel giocone per la futura console Sony, il PSX. Si tratta di un gioco di guida parecchio bizzarro, chiamato Motortoon Grand Prix, provvisto di una grafica oltremodo strana che sfrutta ampiamente il Gouraud shading. Interessante, eh? le informazioni in nostro possesso sono sufficienti per affermare... ben poco, quindi vi rimandiamo alla prossima.

E NOI NIENTE

Avete presente i giochi su PC che circolano in Europa? In particolar modo, avete presenti i vari Mechwarrior? tutti belli seri, poco colorati... Guardate cosa sono capaci di fare i giapponesi con le loro macchine (in Nippolandia circolano simil-PC assolutamente sconosciuti nel resto del mondo, fuori standard e più potenti di quelli normali) e chiedetevi perché i programmatori americani devono essere spesso così noiosi...

MADE IN JAPAN

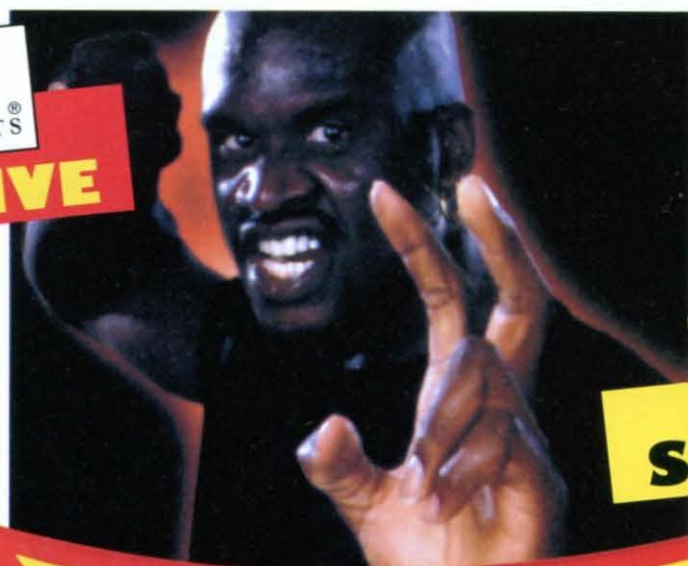
SIAMO TUTTI CONDANNATI

Guardate che cosa hanno in progetti i giapponesi per il nostro futuro! non è possibile! Nooo, nooo, correte a ritirare tutti i soldi dalle banche, nascondetevi dietro i frigoriferi, non aprite a nessuno! Ma cosa sarà mai? Boh.

VIA IL DENTE, VIA IL DOLORE

Mettiamola così: i giapponesi sono apparentemente appassionati di tutti quei giochini che noi impileremmo e cospargeremmo di kerosene senza pensarci su troppo. Tanto vale, però, farvi almeno sapere di che giochi si tratta: slot machines e pachinko (una specie di flipper verticale senza le "palette", vince chi riesce a buttare più palline nelle tasche... Un casino, ma abbastanza divertente - non su console, comunque, visto che è fondamentalmente un gioco d'azzardo). Le foto sono per SNES.

GHOST CHASER

I giochi tipo Final Fight non sembrano perdere popolarità, in Giappone come nel resto del mondo. Questo Ghost Chaser per SNES ne è l'ennesimo esempio: giudicando dal materiale in nostro possesso, sembrerebbe davvero un bel prodotto, realizzato come si deve e parecchio interessante. Vi faremo sapere qualcosa di più non appena saremo riusciti a procurarci il gioco vero e proprio.

MADE IN JAPAN

HAI VOLUTO LA BICI? E ADESSO PEDALA

A testimonianza dell'impegno da parte delle case di software finalizzato ad ampliare la gamma dei generi di videogiochi disponibili, eccovi le prime foto di una simulazione di corsa ciclistica per SNES. tutto ciò è davvero encomiabile, ma mi domando a chi possa essere diretto un prodotto del genere... Capisco un gioco sulla formula 1, ma andare in bici non è fuori dalla portata del comune mortale!

RO-BOTTE

I titoli criptici sembrano essere la mia specialità, eh? Ma questa è scienza, non fantascienza: ma soprattutto, cosa sto dicendo? Boh. La Bandai si è lanciata di nuovo in uno dei suoi giochi con i personaggi Super Deformed, nella fattispecie Gundam, Ultraman, Kamen Rider... Vabbè, i soliti. Questa volta il nome del gioco è The Great Battle IV, e le nostre speranze sono che la grande B prima o poi riesca a imbroccare il gioco giusto, perché gli SD ci stanno troppo simpatici ma i giochi usciti fino a ora facevano davvero ridere i polli.

L'ANGOLO DEL RELAX

Consolemania è anche enigmistica. Questo simpatico crittografato in giapponese vi terrà occupati per qualche millennio. Ricordatevi che a numero uguale corrisponde una sillaba uguale. Nella prima riga ci sono già dei simboli al posto giusto per aiutarvi. Nelle caselle rosa appariranno delle parole a caso. Buon divertimento (NOTA: questo schema è stato ovviamente ritagliato da una rivista giapponese, chiamata Super Famicom. Dovrebbe anche esserci scritto nella prima riga, dato che i primi quattro simboli si leggono SUPA. contenti?)

NEI

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Elettronica Abruzzese - Via L'Aquila 31/33 - PESCARA ♦ Passeri Biagio - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA.

CALABRIA: Computer Games e Altro - Via Amirante 59 - SOVERATO (CZ) ♦ Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS) ♦ Giocattoli Giamboi - Via Aschenez 166/B - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ Bim Bum Bam - Vico Ferrovia 17/18 - Aversa (CE)♦ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ♦ Books & Movies - Via Merliani 112/Bis - NAPOLI ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Data Office - Via Roma 5/7 - SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) ♦ Fantasy - Via delle Repubbliche Marinare 444 - BARRA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ La Casa del Giocattolo - Via. A. Ranieri 60 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Morini & Federici - Via Marconi 28/C - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Europa 19 - CESENA (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Bellinzona 49 - MODENA ♦ Microinformatica - Piazza M. Partigiani 31 - Via Adda 49 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA.

FRIULI VENEZIA GIULIA: Elcom Shop - Viale S. Marco 7 - MONFALCONE (GO) ♦ SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ CTI - Via Pascoli 4 -TRIESTE ♦ Guerra Computer - Via Fonderia 5/A - TRIESTE ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ♦ Massa Agostino - Via Camozzini 17/18/R - GENOVA VOLTRI ♦ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ♦ PlayTime - Via Gramsci 3/5/7/R - GENOVA ♦ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV).

LAZIO: Master Sound - Piazza de Matthaeis 25 - FROSINONE ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ 2Emme - Via Regina Margherita 21/21A - Ladispoli (RM) ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Baby Center - Via Ugo Ojetti 247 - Roma ♦ Baby Sogno - Via Tiburtina 614/A/B/C - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ Casa Mia Gaia - Largo Boccea 12 - ROMA ♦ CD Roma - Via Anastasio II 338/340 - ROMA ♦ D&D - Lungotevere dei Mellini 38 - ROMA ♦ Dottor Soft & Mr. Hard - Via Amatrice 24 - ROMA ♦ Elettronica - Viale M.F.Nobiliore 16/22 - ROMA ♦ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ♦ Eurocomp - Via Sette Chiese - ROMA ♦ Game Point - Via Cassia 6/C - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ Master Sound - Via Candia 56 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Messaggerie Musicali - Via del Corso 122/123 - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ Mondo Personal - Via Mirri 17 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ P.C.C. Computer House - Via Casilina 283/A - Roma ♦ PC Ware - Via Pirzio Birioli 60 - CIAMPINO (RM) ♦ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Styl House 2000 - Via P. Maffi 28/32 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA.

LOMBARDIA: Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ♦ Tintori - Via Broseta 1 -BERGAMO ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Lago - Via Benzi 18 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Reporter - Corso Garibaldi 25 - CREMONA ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 - MANTOVA ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Computer Videogiochi - Via F. De Sanctis 33/35 - MILANO ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Easy Software - Viale Gramsci 48 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ♦ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ♦ Homic Shop - Piazza de Angeli 3 -MILANO ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ♦ Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ♦ MG Shop - Via Montenero 12 -MILANO ♦ NewGame - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ TC Centro - Largo Corsia dei Servi 11 - MILANO ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Computer Service - Galleria Manzoni 18/20 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Senna Gianfranco - Via Calchi 5 - PAVIA ♦ MIPS Computer - Via Rivolta 22 - MORBEGNO (SO) ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ♦ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE.

MARCHE: Compagnia Italiana Computer - Via De Gasperi 78 - ANCONA ♦ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Personal Computer - Via Ponichielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - Via Tripoli 179/B - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ HiFi Club - Corso Francia 29/C - COLLEGNO (TO) ♦ Marchisio - Via Pollenzo 6 - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Softel - Via Nizza 45 - TORINO ♦ TV Mirafiori - Corso Unione Sovietica 381/C - TORINO ♦ Elettronica - Via Scalise 5 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: Computer Shop - Via G.Carli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via C. Pisacane 11/15 - BARLETTA (BA) ♦ Regno dei Bimbi - Via Einaudi 17 - BARI ♦ Williams Computer - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Videomania - Viale Università 61 - LECCE.

SARDEGNA: Computer House - Via Cavalcanti 7 - CAGLIARI ♦ Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Computers Point - Via Cavaro 21/B/C - CAGLIARI ♦ Grishenko - Piazza Azuni 12 - SASSARI.

SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ CDMP - Via Amantea 53 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Basic - Via Sammartino 32 - PALERMO ♦ Elektromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/B - PALERMO ♦ Home Computer - Viale delle Alpi 50/E - PALERMO ♦ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA.

TOSCANA: Calamai Tekno - Via dei Cimatori 17/R - FIRENZE ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Don Minzoni 31/A - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ La Città dei Ragazzi - Via Dè Tacchinardi 2 - FIRENZE ♦ Punto Soft - Via Torcicoda 1/R - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via San Francesco 30 - LIVORNO ♦ Futura 2 - Via L.Cambini 19 - LIVORNO ♦ Multimedia - Corso Matteotti 48 - CECINA (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Matex - Via Saffi 33 - PONTEDERA (PI) ♦ Tecninovas Computer - Piazza Guerrazzi 19/21 - PISA.

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

UMBRIA: Casa del Giocattolo - Viale Umbria - BASTIA UMBRA (PG) ♦ Ciem Minuti - Via Pievaiola 166 - SAN SISTO (PG) ♦ Compagnia Italiana Computer - Via M. Angeloni 68 - PERUGIA ♦ Eta Beta Computer - Piazza San Domenico - FOLIGNO (PG) ♦ Cuini Chiara - Corso Cavour 281 - ORVIETO (TR).

VENETO: Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ♦ Armonia Computers - Via Conegliano 74 - SUSEGANA (TV) ♦ Guerra Computer - Piazza S.Trentin 6 -TREVISO ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiguri 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Guerra Computer - Via Battisti 53 - SAN DONA' DI PIAVE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ SME - Via Torino 101 - MESTRE (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Guerra Computer - Vicolo Volto S.Lucia 6 - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Gruppo A.F. - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI).

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

MADE IN JAPAN

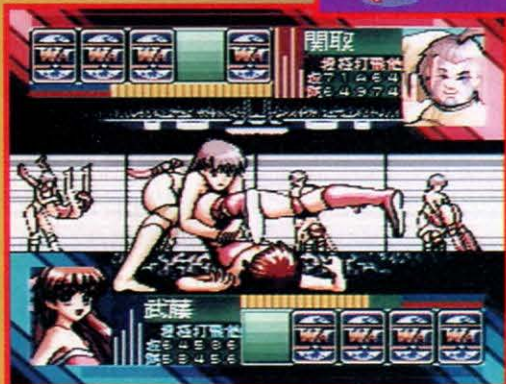
UELLA! ANCORA FRUTTA!

Se non siete riusciti a pescare nulla di decente con il gioco di qualche box fa, potrete provare con Sanspo Fishing della Imagineer. I novelli Sanpei potranno così gustarsi un database impressionante sui pesci d'acqua dolce giapponesi, i posti dove trovarne di più e le esche da usare, nonché impratichirsi nella nobile arte del lancio dell'amo. Ma per favoreeeee...

MA QUANTI SATURN CI SONO?

Due, apparentemente. Eccovi quello della Victor/JVC. Misteri della vita.

MANIACI!

Visto il successo riscosso dal picchiaduro delle ragazzine giapponesi, questo mese vi forniamo il titolo e la software house. Ma non è tutto: eccovi insieme anche un bel gioco di wrestling con le lottatrici fatte apposta per i depravati. Il primo è Pretty Fighters (titolo idiota), e il secondo è Super Wrestle Angels. Tutti e due sono della Imagineer, e abbiamo già capito chi potrà essere l'acquirente medio (Shin - io non ho detto nulla). Dimenticavo: lo sappiamo BENISSIMO che l'infermiera vi ricorda Ruko Tatase...

DISTRUGGI L'IMPERO DEL MALE ORA E PER SEMPRE !

Super STAR WARS RETURN OF THE JEDI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

L'ultimo capitolo del famoso Star Wars ®

Wicket, la Principessa Leia...5 personaggi per scontrarti con l'Impero, Jabba e l'Imperatore del Male. La lotta si svolgerà negli scenari tratti dal film: il palazzo di Jabba, la foresta di Endor, la Torre dell'Imperatore.

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

THE RETURN TO INNOCENCE

No, gli Enigma non c'entrano molto, ma il titolo della canzone è veramente bello e si aggancia un po' al discorso di questo gioco: si tratta si Battle Cross, una specie di clone di Super Sprint (ve lo ricordate? Anni fa!) che sembra davvero interessante. insomma, i giochi di guida di una volta, senza visuale in prima persona, senza poligoni, senza modo sette... Senza nulla? No, il divertimento c'era. Questo Battle Cross appunto (sempre Imagineer) promette davvero molto bene, non ci resta che attendere...

ANCORA QUATTRORUOTE

Questa volta si parla di quel bestione di Mansell, che prima di vincere tutto con la Williams era noto per essere il più grosso caprone del mondo, capace solo di spaccare le auto. Ecco a voi NewmanHaas Indycar Racing, presentato dal bestione in questione. Grafica vettoriale per MD e bitmap per SNES, molta simulazione e un aspetto veramente competente. Ma Nigel mi sta sulle scatole, spiacente.

MADE IN JAPAN

M'AMA O NON M'AMA?

Tama. Questo è il titolo del gioco più interessante per Saturn, una specie di Marble Madness al contrario dove va inclinato il piano piuttosto che spinta la pallina. Un gioco molto in voga più di una decina d'anni fa nelle sale giochi in riva al mare... Ho detto gioco, non videogioco (non era elettronico? Barbari!).

IL 3DO DELLA SANYO!

Bello, eh?

IL JOYSTICCONE DEL SATURN!

Però.

DIAMO UN CALCIO AL SATURN

Anche a lui? Vabbé. Ecco a voi Victory Goal per Saturn, molto bello, anzi bellissimo, anzi non so. Insomma, ai giapponesi piace il calcio, agli italiani piace il calcio...

SURGICALSTRIKE	119.000
SUPER MOTOCROSS	119.000
STAR WARS ARCADE	119.000
STELLAR ASSAULT	119.000
COLLEGE BASKETBALL	139.000
DOOM	139.000
GOLF 36 HOLES	139.000
METAL HEAD	139.000
SUPER SPACE HARRIER	139.000
TEMPO	139.000
VIRTUA RACING DELUXE	139.000
COSMIC CARNAGE	139.000
CORPSE KILLER	119.000
SLAM CITY	119.000
SUPREME WARRIOR	119.000
FAHRENHEIT (CD)	119.000
MIDNIGHT RIDERS (CD)	119.000
SUPER AFTER BURNER	139.000
SHADOW OF ATLANTIS	TEL.
MORTAL KOMBAT 2	TEL.

GENESIS 32-X

GLI UNICI

PLAYSTATION PS-X

RIDGE RACER	TEL.
GUNDAM	TEL.
THE BATTLE OF GODS	TEL.
A - TRAIN 4	TEL.
CRIME CRACKERS	TEL.
PHILOSOMA	TEL.
V - ZONE	TEL.
TOON TOWN RACER	TEL.
METAL JACKET	TEL.
PARODIUS	TEL.

3DO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	TEL.
PATAANK	119.000
WAIALAE GOLF	119.000
FIFA SOCCER 95	109.000
SAMURAI SHOWDOWN	TEL.
CYBERIA	129.000
DEMOLITION MAN	119.000
DRAGON LORE	TEL.
POWERSLIDE	109.000
LOST VIKINGS	119.000
ROCK'N ROLL RACING	TEL.
THEME PARK	109.000
11TH HOUR	TEL.
GEX	TEL.
RETURN FIRE	TEL.

OFFERTISSIME 3DO

ROAD RASH	89.000
WAY OF THE WARRIOR	89.000
ALONE IN THE DARK	89.000
SHOCK WAVE	89.000

VIRTUA FIGHTERS	189.000
CLOCKWORK KNIGHT (ACTION)	139.000
GALE RACER	139.000
WANCHAI CONNECTION (ADVENTURE)	169.000
TAMA (TIME WARNER INTERACTIVE)	129.000
MYST (SUNSOFT)	169.000
PANZER DRAGOON	TEL.
RAMPO	TEL.
DEADLUS	TEL.
RAD MOBILE 2	TEL.
VICTORY GOAL	TEL.
DAYTONA RACING USA	TEL.
DREAMHOUSE	TEL.
SHINOBY EX	TEL.
GREATEST 9	TEL.
STARCADE	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEL.
BATTLE MONSTERS	TEL.
MASTERS GOLF	TEL.

SATURN

SPECIALISTI IN 32/64 BIT

CONSOLES

SEGA SATURN JAP	1.199.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
SEGA GENESIS 32-X + DOOM	459.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
NEC FX	TEL.

3D0 + TOTAL ECLIPSE	869.000
3D0 + TOTAL ECLIPSE + ROAD RASH	949.000
3D0 + TOTAL ECLIPSE + ROAD RASH + WAY OF THE WARRIOR	1.039.000

JOYPAD ORIGINALE	89.000
INTERFACCIA JOYSTICK	85.000
LASER GUN	99.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPECIALIZZATI IN VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORARI:
9.00-12.30
15.00-19.30
(LUNEDI MATTINA CHIUSO)

PER ORDINI O INFORMAZIONI TELEFONARE
TEL. 0382/927810
TEL.0382/927811
FAX.0382/927602

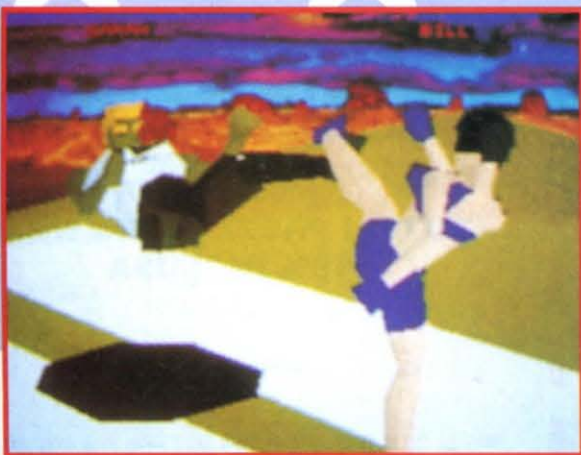
SI EFFETTUANO MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

AMERICANICAMENTE

MIAGOLA O RUGGISCE 2?

La domanda è sempre più d'obbligo per il Jaguar. Dopo un periodo di silenzio, per Natale all'Atari dovevano far qualcosa, e infatti ecco, oltre all'arrivo di Alien VS Predator, un altro paio di giochini interessanti. Anzitutto, sempre sviluppato dalla stessa Atari, c'è FIGHT FOR LIFE, l'inevitabile clone di Virtua Fighters (e con questo mi sembra che solo il 3DO manchi all'appello, tra le nuove macchine). La versione di cui ho visto alcune foto era ancora parecchio grezza: poligoni senza texture e ombre approssimative, ma ci sono margini di miglioramento visto che si tratta di una versione provvisoria. Il gioco ha comunque già un paio di particolari interessanti, il primo tra tutti è rappresentato dalle caratteristiche dei giocatori, che all'inizio non disporranno di colpi speciali. Questi li acquisteranno a mano a mano che batteranno i vari contendenti, "vampirizzando" loro le mosse speciali. Si parla anche di includere sangue nel combattimento (ovviamente non ai livelli di MKII). I movimenti dei lottatori sono stati poi ricostruiti filmando e convertendo su calcolatore i movimenti di veri esperti di arti marziali, e la cosa fa ben sperare.

Un altro interessante titolo poligonale è IRON SOLDIER, l'ennesimo gioco che vi mette ai comandi di un Mech, un robottone-arsenale ambulante. Il gioco è tutto a poligoni e texture mapping, parecchio cattivello visto che si possono tirare giù addirittura edifici, e ha un'ambientazione decisamente interessante; speriamo che non si siano limitati a farne uno spara e fuggi ma che ci abbiano inserito anche un poco di strategia.

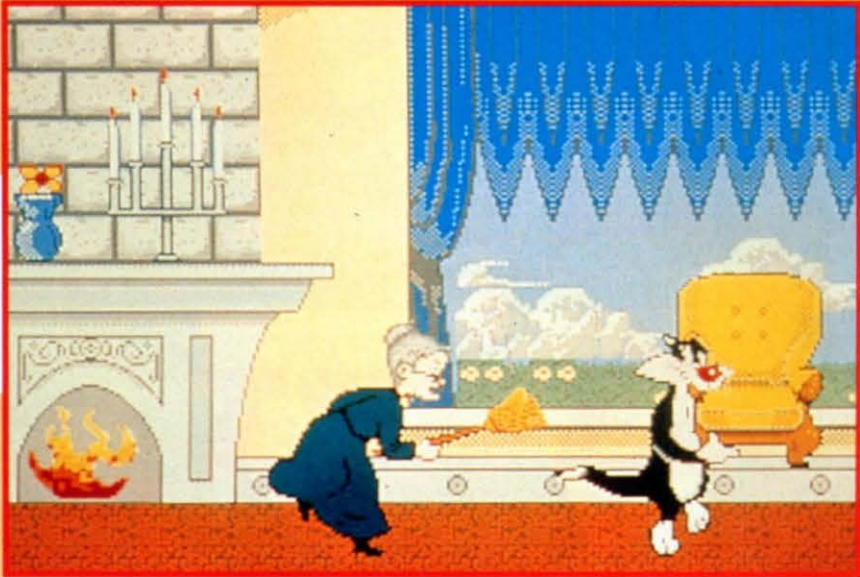
RAY MAN è invece un platform della francese Ubi Soft che finalmente mette a buon uso i colori e le capacità grafiche che il Jaguar dovrebbe avere. Pur trattandosi del solito platform (a parte il maggior dettaglio grafico non c'è niente che anche un "misero" 16 bit come il Megadrive non riesca a fare, come ha dimostrato Earthworm Jim), si vede che non si tratta di un gioco programmato in tutta fretta per l'uscita del Jaguar: i fondali renderizzati sono meravigliosi e i personaggi sono simpaticissimi, sembra un gioco bello fuori di testa.

Ci sono comunque da segnalare, anche se non proprio in arrivo immediato, gli stupendi gioiellini della Bullfrog come Theme Park e Syndicate, un classico come Flashback, oltre a un po' di giochi di contorno che, a dire il vero non sembrano impressionanti come i vari Checkered Flag, Katsumi Ninja o Wolfenstein: a quando Doom?

INCONTRI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO

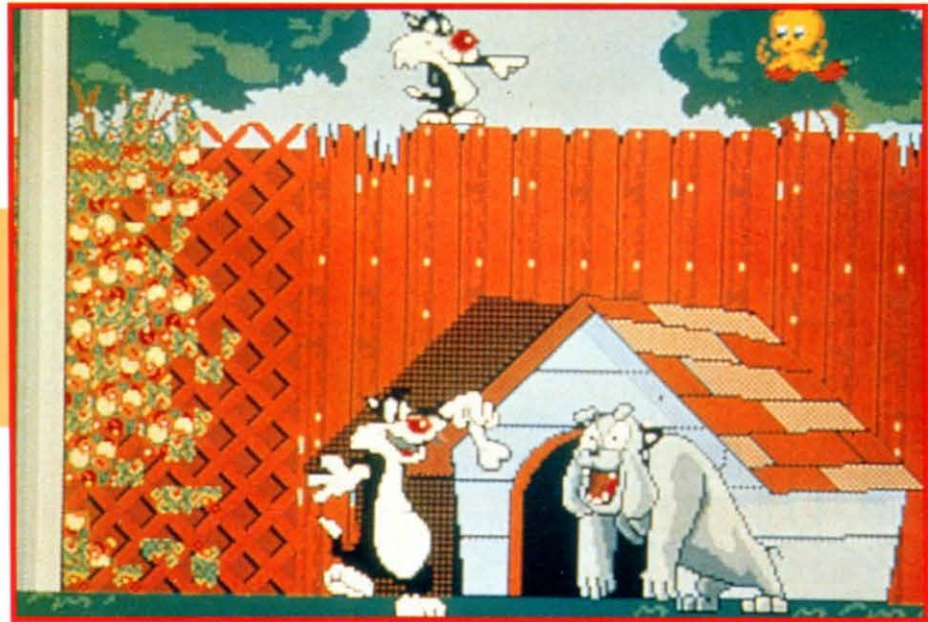
Il gioco più atteso dai non numerosissimi (almeno in Italia) possessori di Jaguar è finalmente uscito, gli alieni di ALIEN VS PREDATOR sono arrivati. Si tratta del gioco di punta dell'Atari, il prodotto che dovrebbe lanciarne le vendite per questo Natale, forse l'ultima occasione di rivitalizzare le sorti di una console in difficoltà. Per ora il gioco ha ricevuto accoglienze abbastanza discordanti all'estero, vi faremo sapere di più appena vi metteremo sopra le mani.

TIME WARNER INTERACTIVE

Sigh, dove sono finiti i bei tempi in cui piccole (si fa per dire) casucce indipendenti producevano, promuovevano e distribuivano da loro i titoli? I giochi sono ormai un grosso affare, e come tale, viene comincia ad essere gestito da colossi dell'intrattenimento (musicale, cinematografico e, adesso, videoludico). Per prima la Virgin (non che abbia nulla da ridire su come, da moltissimo tempo ormai, la Virgin abbia gestito i suoi giochi, anzi...), poi è arrivata la Sony (a parte il PS-X, non so se avete notato il numero di acquisti di titoli che ha fatto di recente, Topolino Mania è solo la punta dell'iceberg, la Sega la ritiene ormai, snobbando un po' presuntuosamente la Nintendo, la principale concorrente nel campo dei videogiochi) e adesso arriva l'altro colosso Time Warner.
Fino a poco fa i suoi interessi erano "limitati" a cinema, musica, parchi di divertimenti oltre al tentacolare convolgimento in diverse altre attività nel campo dell'intrattenimento, ma dall'aprile scorso è scesa in campo con l'acquisto della Atari Games e della collegata Tengen. Diversi sono anche i titoli, tutti per le console Sega, che ha acquistato e che comincerà a distribuire, un paio veramente interessanti, da citare ci sono, per esempio, Lawnmover Man, l'ennesima versione di RBI Baseball '94, Generation Lost, il non eccezionale Rise of the Robots e Kawasaki Superbikes.

SYLVESTER & TWEETY

Lo so sono mesi ormai che vi sto stressando riguardo a questo platform ispirato alle avventure di Silvestro e Titti, ma ammetterete che le foto gli facevano meritare tutte queste attenzioni, i personaggi del cartone sono riprodotti davvero benissimo. Ora che ha trovato il distributore potrebbe finalmente farsi vedere anche in Italia. La brutta notizia è che le accoglienze ricevute all'estero quando è uscito (quasi due mesi, ormai) non sono state eccezionali, vedremo di capirne il perché.

MEGA SWIV

Questo invece lo conoscerete tutti, shoot 'em up dal glorioso passato su Amiga, ha avuto un discreto successo anche su SNES ed è approdato anche su Mega Drive. Potete controllare un elicottero o una jeep (o entrambi) è decisamente vasto e promette molto bene. Peccato che gli anni comincino un po' a pesargli.

SUPER NINTENDO

TITOLO	
CLAYMATES	L. 105000
DRAGON	L. 125000
D. & R. OF SUPERMAN	L. 125000
EEK THE CAT	L. 115000
FIEVEL GOES WEST	L.127000
FUN'N'GAMES	L.115000
MAGIC BOY	L. 131000
MICKEYMANIA	L. 139000
SECRET OF MANA	L. 99000
SHAQ FU	L. 135000
SIMPSON VIRTUAL BART	L. 127000
SPIDERMAN MAX. CARNAGE	L. 151000
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	L. 139000
TURN'N'BURN	L. 125000
AIR STRIKE PATROL USA	L. 125000
AL UNSER Jr RACING USA	L. 126000
BLACKTHORNE USA	L. 119000
BONKERS USA	L. 139000
BRYAN LORD USA	L. 135000
BUBSY 2 USA	L. 135000
CAPTAIN COMMANDO USA	L. 139000
DOUBLE DRAGON 5 USA	L. 135000
DRAGON BALL Z 3 JAP	L. 159000
EARTH WORM JIM USA	L. 154000
FIGHTER HISTORY USA	L. 138000
FINAL FANTASY 3 USA	L. 149000
HULK USA	L. 130000
ILLUSION OF GAJA USA	L. 149000
M.A. INDY CAR RACING USA	L. 139000
PIRATES OF DARK WATER USA	L. 129000
POWER RANGER USA	L. 153000
SAMURAI SPIRIT JAP	L. 159000
SPARKSTER USA	L. 117000
SUPER GODZILLA USA	L. 139000
SUPER PUNCH OUT USA	L. 117000
T. G. CIRCUS MISTERY USA	L. 145000
USHRA : M. TRACK USA	L. 135000
YOGHI USA	L. 130000

MEGA DRIVE

TITOLO	
ANRETTI RACING	L. 108000
DRAGON	L. 124000
DUNE II	L. 119000
HARDBALL '94	L. 91000
IMG INT. TENNIS	L. 114000
JUNGLE BOOK	L. 113000
MEN OVERBOARD	L. 99000
NHL HOCKEY '95	L. 115000
PETE SAMPRAS TENNIS	L. 99000
PIRATE OF THE DARK WATER	L. 115000
SHAQ FU	TEL.
SHINING FORCE 2	L. 124000
SILVESTER & TWEETY	L. 104000
SIMPSON VIRTUAL BART	L. 129000
SONIC & KNUCLES	L. 109000
SPARKSTER	L. 99000
SPIDERMAN MAX. CARNAGE	L. 127000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 139000
THE INCREDIBLE HULK	L. 110000
URBAN STRIKE	L. 114000
ZERO TOLLERANCE	L. 117000
AL UNSER Jr RACING USA	L.113000
BATTLETECH USA	L. 131000
BUBSY USA	L. 119000
DOUBLE DRAGON 5 USA	L. 135000
EARTH WORM JIM USA	L. 154000
ECCO THE DOLPHIN 2 USA	L. 121000
JURASSIC PARK 2 USA	L. 131000
LETHAL ENFORCERS 2 USA	L. 129000
MEGA MAN : WILLY CAR USA	L. 131000
OUTRUNNERS USA	L. 135000
POWER RANGERS USA	L. 120000
SPARKSTER USA	L. 104000
TAZMANIA 2 USA	L. 121000
T. G. CIRCUS MISTERY USA	L. 139000

GAME START

PANASONIC 3DO

TITOLO	
ADV. DUNGEON'N'DRAGON	L. 127000
BURNING SOLDIER	TEL.
DEMOLITION MAN	L. 134000
FIFA SOCCER	L. 120000
GUARDIAN WAR	TEL.
IMMORTAL DESIRE	L. 69000
MAD DOG MACCREE 2	L. 123000
MICROCOSM	L. 117000
NEED FOR SPEED	L. 120000
PATAANK	L. 124000
ROAD RUSH	L. 135000
SHOCK WAVE	L. 124000
SPACE ACE	TEL.
SPACE SHUTTLE	L. 101000
THEME PARK	L. 124000
VR STRIKER	L. 124000
WAY OF THE WARRIOR	L. 117000

ATARI JAGUAR 64 Bit

TITOLO	
AIR CARS	L. 115000
ALIEN Vs PREDATOR	L. 139000
CHECKERED FLAG 2	L. 139000
CLUB DRIVE	L. 119000
DOOM	L. 139000
DOUBLE DRAGON 5	L. 121000
DRAGON	L. 121000
KASUMI NINJA	L. 139000
TROY AIKMAN FOOTBALL	L. 139000
ZOOL 2	L. 104000

CONSOLES

SUPER NINTENDO PAL	L. 229000
SUPER NINTENDO USA	L. 239000
MEGA DRIVE II PAL + SONIC II + 2 JOY PAD	L. 239000
MEGA DRIVE II PAL JAP BASIC SET	L. 229000
PANASONIC 3DO	L. 1049000
PANASONIC 3DO PAL	L. 999000
GAME BOY BASIC SET	L. 95000
GAME GEAR + SONIC 2	L. 219000
GAME GEAR SOLUS SET	L. 189000
ATARI JAGUAR	L. 499000

Via Bonacini N°154 Modena
Tel. 059/510755

Via Sabotino 8/A Bologna
Tel. 051/6149620

Via Bertola N°6 Rimini Tel. & Fax. 0541/22045

sega CITY

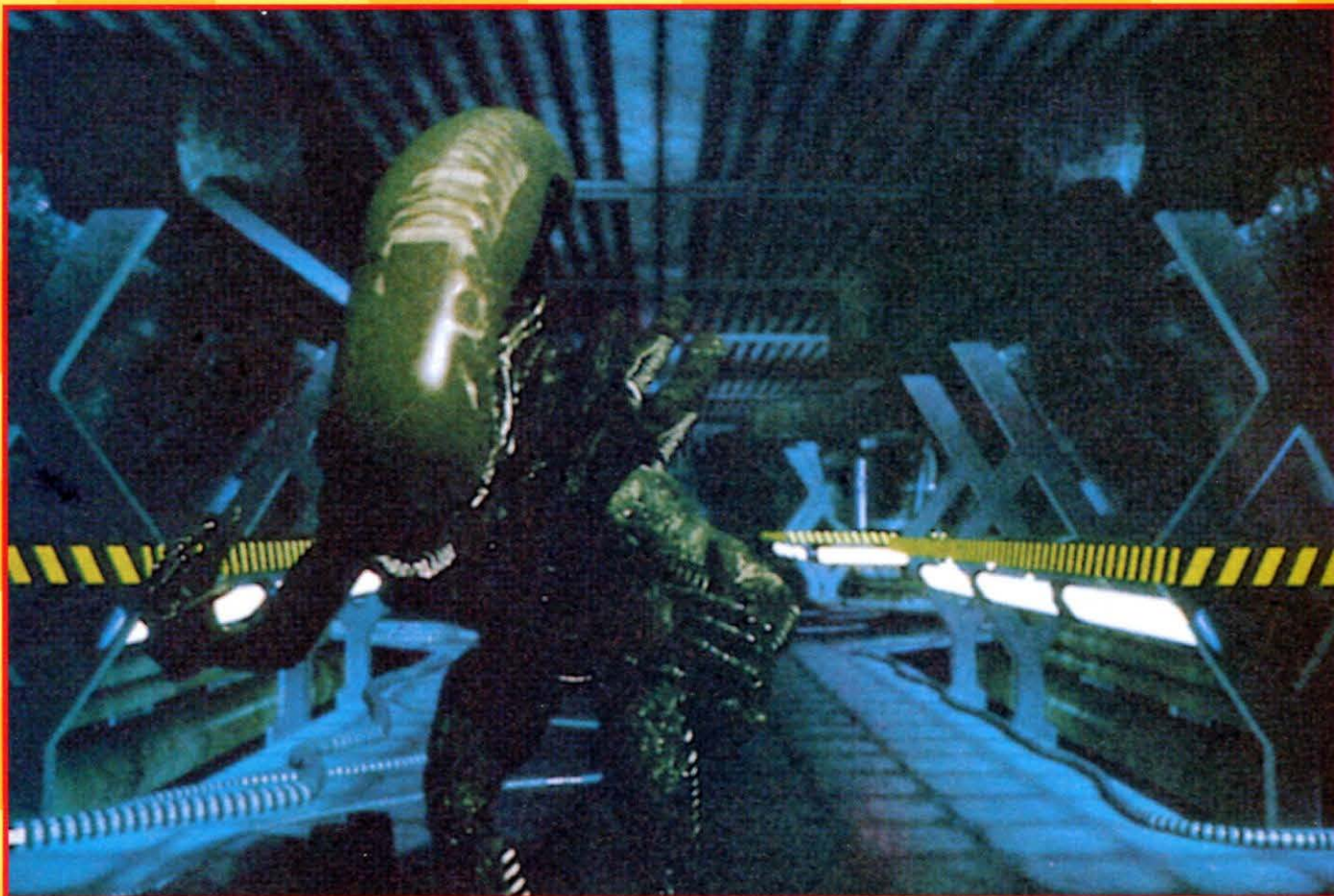
UNA TURBO SLITTA PER IL MD32

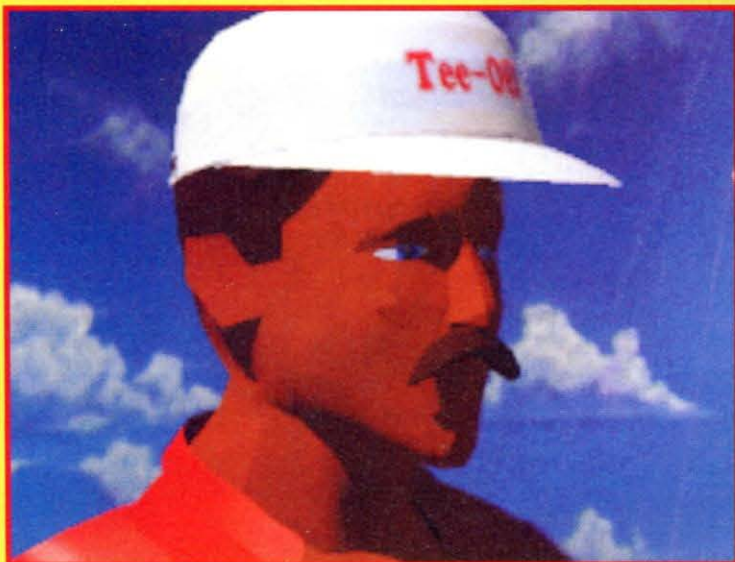
Babbo Natale dovrà avere una turbo slitta per far vedere anche in Italia qualcosa di più di una manciata di MD32 in circolazione. Ebbene sì, la data definitiva per l'espansione a 32 bit per il Mega Drive sembra confermata e i primi arrivi sono previsti in Inghilterra per la fine di novembre, forse un po' troppo in ritardo per sfruttare la grande occasione natalizia, visto, tra l'altro, che il parco giochi per ora è abbastanza scarno. L'espansione sarà venduta a 169 sterline (quasi 400.000 lire) senza giochi allegati, ma verranno forniti buoni sconto per oltre 120.000 lire (esattamente cinque, del valore di 10 sterline l'uno) agli acquirenti: la Sega conta infatti di avere in circolazione una ventina di giochi entro due mesi dall'uscita della console e vivacizzare così la vendita dei primi titoli.

Per ora non si è comunque visto moltissimo: VIRTUA RACING DE LUXE, con due nuovi percorsi e due nuove macchine, è praticamente completo, come del resto la conversione del coin op di STAR WARS, praticamente identico all'originale.

La lista degli incompleti è molto più lunga, ma la Sega ha cominciato a far vedere qualcosa, se non altro foto per supportare la prossima uscita del MD32. Ci sono per esempio DOOM e METAL HEAD, lo shoot 'em up di robottoni, UNDER THE SEA, una specie di avventura con grafica renderizzata e MOTORBIKIN', un gioco di motocross.

Le foto di ALIEN TRILOGY, poi, sono una vera meraviglia. Ho sempre pensato che l'ideale sarebbe un gioco alla Doom con l'ambientazione alla Alien, e sembra che ci abbia finalmente pensato la Acclaim con la conversione di Alien. Non si tratta del tie in di un film in particolare, ma più che altro dell'ambientazione, che vi vede nei panni di un marine co-

loniale a "caccia di insetti" all'interno di labirintici corridoi. Non si sa ancora molto della visuale - dovrebbe variare comunque attraverso diversi angoli - e della libertà di movimento del protagonista, ma la grafica renderizzata del gioco e gli spezzoni di film inclusi dovrebbero essere sufficienti per l'atmosfera...
Da segnalare ci sono anche DIGITAL CLOCK, un platform della Domark e il probabile arrivo anche di CLAYFIGHTERS 2 dalla Interplay.

ANCORA CORE

Ancora lei, onnipresente. A giudicare dalle prossime uscite la casa inglese ha tutte le intenzioni di passare dal Mega CD alle nuove, più promettenti, console Sega, e ha cominciato subito: con una piccola valanga di giochi per MD32, tutti entro i primi quattro mesi del '95.
I quattro giochi in progettazione sono per lo più conversioni di cosette già viste per Mega CD. C'è per esempio il bellissimo THUNDERHAWK, shoot 'em up-simulatore a bordo di un elicottero, SOULSTAR di cui avrete già sentito parlare molto, immaginatevelo adesso su terreni frattali in 3D, astronavi poligonali che si trasformano da una forma all'altra e 16 milioni di colori. C'è poi il non eccezionale BC RACERS, mentre di originale c'è TEE-OFF!, un gioco di golf tutto in grafica poligonale.

Quattro sono anche i giochi che la Core ha in progetto per il Saturn. Il primo è il seguito di una vecchia conoscenza del Mega CD, BATTLECORPS 2: MACHINEHEAD. Il concetto del gioco, una specie di shoot 'em up a bordo di un fantascientifico carro armato in una serie di missioni, è sempre lo stesso, ma con un ambiente grafico completamente rinnovato fatto di grafica frattale 3D, truecolor e con diverse missioni del tutto nuove.
E a quanto pare alla Core devono aver sviluppato qualche engine per frattali particolarmente bellino su Saturn, visto che lo useranno anche per FRACTAL RACER. Si tratta di una corsa di 4WD, fuoristrada insomma, con veicoli poligonali e paesaggi renderizzati - hanno intenzione di realizzare qualcosa dello stesso impatto del celebre coin op Daytona, ma con i fuoristrada; speriamo...

TOMB RAIDERS è invece un'avventura in 3D all'interno di una piramide, con un po' d'azione, un po' di esplorazione e qualche puzzle.
Molto poco si sa invece di SWAGMAN: dovrebbe trattarsi di un platform, tutto quello che abbiamo visto sono personaggi renderizzati che ci fanno pensare a un possibile concorrente per Clockwork Knight della Sega.

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

CAMBIA CAMBIA CAMBIA

il tuo modo di giocare!!!

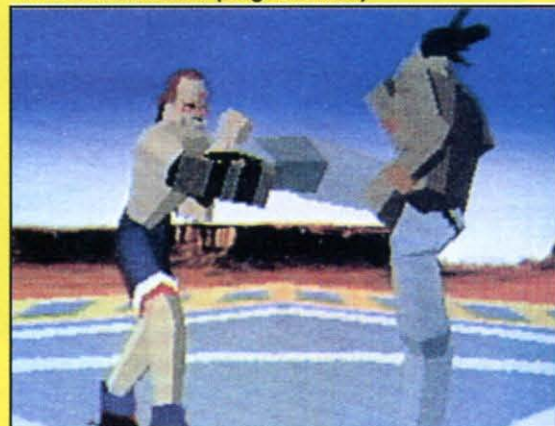
DISPONIBILE DAL 6 DICEMBRE

DISPONIBILE DAL 25 NOVEMBRE

RIDGE RACER II (Sony PSX)

SEGA 32X

L. 399.000

VIRTUA FIGHTER (Sega Saturn)

NINTENDO NEWS

Il progetto Ultra 64, la futura console Nintendo, sta conoscendo qualche difficoltà, probabilmente proprio a causa del suo ritardo rispetto alla concorrenza. Si era infatti procurata la collaborazione della Bally Midway, casa di software famosa per i suoi coin op - in particolare per la serie dei Mortal Kombat - indispensabile per l'Ultra 64 che intende essere, per il primo anno di vita, una macchina da bar per entrare poi nelle case come console. E, cosa non da poco, gli avrebbe tra l'altro garantito l'esclusiva dello sviluppo di Mortal Kombat III sul loro Ultra 64 da bar. Probabilmente frustrata dagli eccessivi ritardi dell'hardware Nintendo, la Bally Midway si è invece di recente associata alla Sony: utilizzerà l'hardware del suo PS-X per lo sviluppo di coin op, in particolare di MK III, che farà così la sua apparizione sulla console PS-X molto presto rispetto alla versione da bar (si parla del settembre '95) e dovrebbe essere virtualmente identico.
Ritardi che stanno costando cari alla Nintendo, ma l'uscita di un coin op che sfrutti finalmente l'hardware del futuro Ultra 64 non dovrebbe essere molto lontana, per il coin op Killer Instinct si parla addirittura di dicembre.

L'ULTRA 64 CRESCE

Ahimè, lo sviluppo di un gioco sembra sempre di più allontanarsi dalla classica figura del designer-programmatore-appassionato in grado di sviluppare un gioco dalle basi. La Nintendo, per esempio, ha stretto contatti con un paio di studi di ricerca, la Multigen e la Alias Research per creare strumenti di sviluppo e programmi che possano servire alle softwarehouse che dovranno programmare il loro Ultra 64, in particolare le due aziende americane si occuperanno di creare "Engine" per la grafica tridimensionale e altri strumenti grafici.

TUTTI LO VOGLIONO

Nonostante l'uscita di Doom 2 su PC sia stata accolta in maniera freddina da diverse riviste del settore, "troppo simile al primo episodio", a più di un anno dalla sua uscita Doom continua a essere un titolo di richiamo dalle grossissime possibilità. L'ultima novità e che farà la sua apparizione anche su Ultra 64, la futura console Nintendo, grazie alla collaborazione della Williams-ID Software, e, a quanto si dice, disporrà di tutta una nuova serie di livelli e caratteristiche.

NEL FRATTEMPO SU SNES...

Sul lato giochi questo mese ci sono un paio di interessanti uscite sul versante nipponico. Vi avevo

già accennato a GANBARE GOEMON 3, eccovi anche un paio di foto del gioco più "giapponese" di tutti i tempi: sembra essere

cambiato ben poco dall'ultimo episodio, ci sono gli stessi personaggi, gli stessi sotto-giochini idioti e gli stessi, assurdi livelli (anche graficamente è pressoché inalterato).
Anche GON probabilmente vi è noto, è infatti ispirato a una simpatica serie di fumetti che hanno per protagonista un piccolo, laconico e cattivissimo tirannosauro.

Nonostante il suo aspetto tenero e tondeggiante è di una cattiveria e di una voracità allucinante, non c'è dubbio che passerete il gioco

a prendere a testate e a divorare qualunque cosa vi capiti a tiro...
L'attesa per Rise of the Robots sta finalmente per finire, il gioco è ultimato e dovrebbe uscire proprio in questi giorni per SNES. Si tratta, dovreste saperlo, di un picchiaduro tra robot davvero spettacolare, grazie agli sprite dei lottatori realizzati in grafica renderizzata, e la bella notizia è che, almeno a giudicare dalle foto, la versione SNES ha perso pochissimo graficamente rispetto alla notevole versione PC. Per la giocabilità vedremo.
Da segnalare anche l'ultimo gioco della Electro Brain, li ricorderete sicuramente per Vortex, sono legati infatti a quelli della Argonaut Software, gli specialisti del Super FX (Star Fox, insomma). Tanto per cambiare faranno ancora a cubi il Super Nintendo, questa volta con SUPER MOTOCROSS; altre parole sul gioco sarebbero inutili, non sembra comunque eccezionale, e per dicembre se ne dovrebbe comunque vedere qualcosa di più. Già che ci sono ne

approfitto per mostrarvi una foto di AKIRA, della THQ. Lo stiamo aspettando da un pezzo e dovrebbe finalmente farsi vedere all'inizio del '95 anche per Megadrive e Mega CD.

IL RITORNO DEL GHIOTTONE

Niente buongustai, il ghiottone non è altro che il nome italiano del Wolverine, animaletto particolarmente aggressivo e protagonista della famosa serie di fumetti degli X-Men. Sì, perché per quanto se ne dica il personaggio più rappresentativo del gruppo è lui, così come nei vari giochini che si sono susseguiti ispirati agli X-Men, la maggior parte dei giocatori facevano parte della schiera degli emuli del buon Wolvie (anche il nostro caporedattore vorrebbe, ma tutto quello che gli viene fuori è un discreto Blanka). E così si è finalmente guadagnato il suo gioco in esclusiva, che dovrebbe uscire prossimamente per SNES e MD. Si tratta di un picchiaduro-platform, con Wolvie più cattivo che mai e una discreta collezione di suoi arcinemici, da Deathstrike a Sabretooth.

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

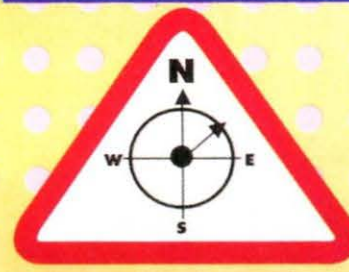
RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

ANIMANIACS

Pensate cosa succederebbe se le allucinate previsioni del film Roger Rabbit si dovessero avverare... Finché si tratta di avere Topolino in giro per il mondo è un conto (potrebbe essere anche l'occasione giusta per investirlo), ma quando si arriva a personaggi del calibro dei draghi della Walt Disney diventa grigia

Animaniacs non si svolge nel nostro mondo, così come succede per la maggior parte dei giochi (è una buona scusa per non dovere dare giustificazioni sulle proprie folli idee). Sul pianeta dove ha luogo la nostra avventura - un pianeta che ci auguriamo essere molto lontano dal nostro, almeno a un paio di universi di distanza - i cartoni animati sono personaggi reali, regolarmente assunti nel meraviglioso mondo del cinema (almeno i più fortunati), dove si esibiscono grazie alla loro innata capacità di farsi del male senza però riportare danni veri. Ma non tutti i cartoni lavorano all'interno del meraviglioso mondo del grande schermo: con Gollo, Brollo e Lila (lo ammetto, non ricordo i veri nomi) la vita non è stata così generosa, e i tre giovani discoli non hanno mai avuto modo di vedere da vicino il mondo del cinema. Così decidono di andare a fare una visita, di persona, ai più grandi studios del mondo, dove già immaginano di conoscere tutti i loro personaggi preferiti. Ma non è così che la pensa il cattivissimo e severissimo guardiano degli studios (naturalmente impersonato da un enorme bulldog), che ha ricevuto ordini ben chiari in proposito: nessuno deve entrare senza un permesso particolare, per nessuna ragione al mondo.

Date queste premesse, la nostra storia può evolversi in due soli modi: i tre cartoni decidono di abbandonare la propria impresa e tornano a casa, tristi e sconfitti, oppure decidono di entrare lo stesso e, superata la vigile guardia del cagnone, si intrufolano dentro agli studios. Indovinate un po' cosa sceglieranno (i programmatori avevano in realtà pensato di fare un gioco sul ritorno a casa dei tre discoli, ma poi hanno capito che una simulazione di tre ore di pullman poteva essere noiosa anche per i videogiocatori più incalliti)? Lo scopo del gioco è dunque chiaro: girare per gli studios, vedere più cose possibili, raccogliere tutti i bonus che si possono trovare, individuare eventuali passaggi segreti, eliminare i cattivi (per lo più ostacoli, animali e peri-

ALEX

Questo Animaniacs mi ha lasciato perplesso. E' sicuramente di buona fattura, però mi sembra che si rivolga al pubblico dei videogiocatori più giovani. Buona l'idea dei tre personaggi - anche se già sfruttata, ma almeno si discosta leggermente da The Lost Vikings per il fatto che in Animaniacs i tre sono sempre assieme. I puzzle non sono troppo semplici, comunque, quindi se vi interessa un giochino che vi faccia rilassare senza stressarvi potrebbe essere quello che fa per voi.

coli naturali) e tornare a casa felici e contenti. Ma indovinate un po'... Il guardiano, riavutosi dal primo momento di smarrimento, non ha certo intenzione di stare a guardare, e farà di tutto per riuscire a riacciuffare le piccole pesti, che sono ormai divenute la sua spina nel fianco.
L'idea di utilizzare dei set cinematografici come ambientazione ha permesso ai programmatori di spaziare da un'ambientazione all'altra senza alcuna restrizione. Perché mai all'interno di un gioco si dovrebbe passare direttamente dal mondo dei dinosauri allo spazio più profondo (forse perché i videogiochi non sono celebri per la loro coerenza...)? Con Animaniacs il problema non si pone neppure: semplicemente al passaggio di scenario si abbina quello da uno studio all'altro, lasciando così anche un minimo di coerenza per i più pignoli.
Ma perché tre personaggi? Forse è possibile giocare in più persone contemporaneamente? No, semplicemente ognuno dei tre possiede particolari capacità e, passando da uno all'altro, si possono superare anche gli ostacoli apparentemente insormontabili. Un esempio? Gollo possiede una forza estremamente sviluppata, grazie alla quale può spostare oggetti pesanti; Lila può fare innamorare praticamente chiunque, compreso il grosso cane posto all'ingresso degli studios (che non è il guardiano, bensì il cane del guardiano, che a sua volta è un cane. Ma uno cammina con portamento eretto e parla, l'altro rosicchia le ossa e ha le pulci); Brollo, per finire, fa comparire dal nulla un enorme martello, utile per convincere gli avversari più ostinati.
L'idea di base è dunque abbastanza simile a quella di The Lost Vikings, anche se lo sviluppo è stato mirato più all'aspetto platform, con maggiore velocità, minore complessità delle situazioni di gioco e un'atmosfera più divertente. Prendere confidenza con i diversi personaggi è piuttosto semplice (in realtà sono poche le abilità di ognuno), così come riuscire a riconoscerli con un semplice colpo

d'occhio. Grafica e musica sono entrambe di buona fattura, con uno stile che ricorda molto i più classici cartoni animati (e l'intento è proprio quello), mentre la giocabilità resta naturalmente il vero punto di forza del gioco, unita alla grande longevità offerta dalle diverse ambientazioni (le quali, tra l'altro, non sono collegate direttamente. Potete scegliere liberamente dove andare).
Un buon gioco che sfrutta un'ottima idea di base, per il momento ancora poco utilizzata nel mondo dei videogiochi.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + sufficientemente chiara + buone animazioni	85
SONORO + discreti gli effetti + buone le musiche	85
GIOCABILITÀ + ben bilanciato + vario ma non complesso	92
LONGEVITÀ + ambientazioni eterogenee + molto divertente	93
	90

86

Giocatori	1
Livelli	24
Livelli di difficoltà	-

CANNON FODDER

"BOOM BOOM!

Lo scorso numero avevo scritto la preview dell'ultima fatica dei Sensible Software e come cappello introduttivo avevo riportato il testo integrale della canzone scritta appositamente da Jon Hare, il musicista più pazzo del mondo, nonché interpretata vocalmente dallo stesso. Questo mese invece, sono andato a ripescare un classico pezzo dei Pink Floyd, tratto dall'album The Final Cut, un'opera colossale e a tema: una breve sintesi degli orrori della guerra e l'ipotesi di un futuro post atomico.

Sostanzialmente la frase sintetizza il brutale concetto delle guerre con due suoni onomatopeici e la secca frase, "seppellite i vostri morti". Se per i Sensible "la guerra non è mai stata così divertente", non lo è certo per i popoli dell'ex-Jugoslavia, tanto meno per gli haitiani o per i somali o per gli afgani. Chiusa questa piccola parentesi antimilitarista forse un po' troppo polemica e non a tema con le solite vaccate che ci prodighiamo a scrivere in ogni recensione per fare divertire voi lettori, passiamo all'analisi del gioco (scusate la logorroicità dell'apertura ma ogni tanto bisogna esulare dalla fantasia della videoludica e guardare, anche se solo per un attimo, alla realtà... Giuro che questa è la prima e l'ultima volta che mi lancio in considerazioni del genere...).

Cannon Fodder arriva a distanza di più di una anno dalla sua pubblicazione per Amiga e PC anche sulle console e più precisamente su Super NES, in concomitanza con l'uscita del seguito sui succitati formati (misteri del marketing o semplice pigrizia?).

Il gioco è articolato in diverse missioni (ventiquattro in totale) che a loro volta possono essere suddivise in distinte fasi, che vanno da un minimo di due a un massimo di sei. Lo scopo del gioco è quello di portare a termine tutte le missioni, ognuna delle quali è contraddistinta da diversi obiettivi: infatti in alcune di queste dovrete distruggere tutte le caserme nemiche, mentre in altre dovrete salvaguardare la vita dei civili o eliminare qualsiasi altro soldato nemico. Per fare ciò, disporrete di un mini esercito di volontari (che tonti, eh?), che si aggregheranno a voi a mano a mano

ALEX

Bello, mi piace veramente. La grafica e il sonoro sono ok, e devo dire che la giocabilità non mi è sembrata pregiudicata in maniera eccessiva dal controllo via joypad. Devo anche dire che non ci ho mai giocato su computer, per cui è magari solo perché non l'ho ancora provato col mouse che non lo snobbo. Comunque dateci seriamente un'occhiata.

che completerete qualche missione. Il gioco termina quando tutti gli uomini a vostra disposizione vengono uccisi. Per ogni missione vengono impegnati un minimo di due soldati armati, generalmente, di un misero fucile. Ma non bisogna preoccuparsi, perché disseminati per il territorio si possono trovare delle casse di missili o di granate, indispensabili per abbattere gli edifici nemici. Nella parte sinistra dello schermo trovano spazio delle icone riassuntive: con il mappamondo potrete avere uno scan dettagliato dell'area di gioco circostante, mentre le altre icone rappresentano i nomi dei soldati utilizzati e le armi a loro disposizione.

Generalmente le truppe si muovono compatte, ma con un'apposita opzione è possibile splittarle in diversi gruppi, per effettuare delle vere e proprie azioni evasive o di copertura. Oltre alle già citate armi, ve ne sono delle altre ancora più simpatiche, come la torretta lanciarazzi, il gatto delle nevi, l'elicottero, la jeep o il carro armato. Più si progredisce nelle missioni, più saranno i mezzi sui quali si potrà contare: Mi sono dimenticato di accennare al fatto che esistono diversi tipi di clima e di territorio: si va dal clima equatoriale delle giungle, a quello freddo dei ghiacciai o addirittura a quello secco dei deserti.

I soldati poi, guadagnano dei gradi particolari dopo che hanno eliminato un certo numero di soldati nemici e hanno portato a termine con successo delle determinate missioni - cosa non molto facile, visto che le armi di cui potete impossessarvi il nemico le ha già, perciò vi lascio immaginare i rischi che si possono correre. Non dimentichiamoci che, oltre alle difficoltà già illustrate, esistono anche i pericoli naturali come sabbie mobili, crepacci e tante altre cosucce del genere.

Sostanzialmente Cannon Fodder è pressoché identico alle controparti home computer, salvo alcuni difetti abbastanza evidenti. La grafica risulta essere incredibilmente più lenta rispetto agli originali, e la mancanza di un sistema di controllo come il mouse si fa sentire in una maniera mostruosa, pregiudicando un po' la giocabilità e la fluidità dell'azione. Per il resto nulla da dire: un bel gioco, se siete appassionati delle simulazioni arcade di guerra in generale e se non vi fate troppi problemi a usare un sistema di controllo non del tutto, come si suol dire, user friendly.

Andrea MAO Della Calce

LOST IN SERVICE
Mission 3
STOO
JOPS

MISSION 4
SUPA SMASHING NAMTASTIC

SNES	
GRAFICA + ben definita - lenta	88
SONORO + musiche discrete - effetti sonori mediocri	89
GIOCABILITÀ + sparare, sparare e sparare - un po' troppo macchinoso	85
LONGEVITÀ + ventiquattro missioni + impossibili da finire!	95
VIRGIN	86

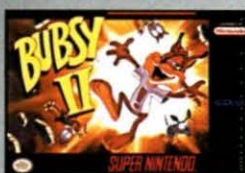
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO

FAX 051-344.906

L. 105.000

L. 115.000

L. 135.000

L. 139.000

L. 119.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 69.000

L. 139.000

L. 79.000

L. 29.000

L. 69.000

L. 145.000

L. 109.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 125.000

L. 65.000

L. 129.000

L. 99.000

L. 115.000

L. 59.000

L. 145.000

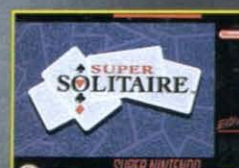
L. 39.000

L. 135.000

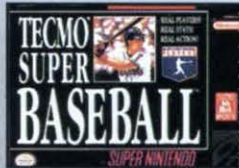
L. 129.000

L. 99.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 49.000

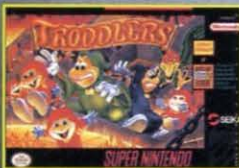
L. 149.000

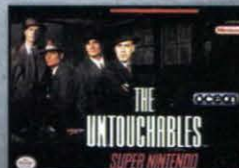
L. 39.000

L. 139.000

L. 69.000

L. 109.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 29.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 99.000

L. 149.000

L. 99.000

L. 135.000

L. 135.000

L. 119.000

L. 109.000

L. 99.000

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1994 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

GAMETIME®

DISTRIBUZIONE SRL

40138 BOLOGNA - VIA FOSSOLO 38 - TELEFONO: 051-393.070 FAX: 051-345.236

DISTRIBUZIONE UFFICIALE VIDEOGAMES E SOFTWARE AMIGA,PC, CDROM

MICRO MACHINE 2 TURBO TOURNAMENT

Finalmente il seguito di uno dei titoli che hanno sottolineato il successo del videogame a Natale 1993. Arricchito di tantissime nuove opzioni quale la speciale cartuccia J-CART che permette il gioco contemporaneo di 4 giocatori, che possono diventare fino ad OTTO con l'ausilio di un normale adattatore 4 giocatori e fino a SEDICI nell'opzione K.O. TOURNAMENT!!!.

L'aggiunta di 16 nuovi veicoli, i 54 differenti percorsi, la possibilità di ingrandire o rimpicciolire la dimensione dei veicoli per rendere sempre più difficile la competizione e tantissime altre simpatiche opzioni, fanno di questo capolavoro della CODEMASTER un sicuro successo.

FORMATI DISPONIBILI: SEGA MEGADRIVE

MANUALE IN ITALIANO

GAMETIME DISTRIBUZIONE e' lieta di presentare il CONCORSO A PREMI

IL GIOCAVINCI

aut.min.rich.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO

(come da Piano Tecnico depositato presso il Ministero delle Finanze - Roma)

L'inizio del concorso è previsto per il giorno 1 dicembre 1994 ed avrà scadenza il giorno 30 aprile 1995. Il concorso è legato alla vendita di QUALSIASI prodotto commercializzato dalla ditta GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL. Possono partecipare al concorso tutti coloro che acquisteranno almeno un articolo datta ditta in oggetto a condizione che curino la spedizione della cartolina di partecipazione (allegata ad ogni singolo prodotto) nei termini stabiliti dal regolamento e con particolare riferimento a due punti essenziali:

DATA DI SPEDIZIONE ENTRO E NON OLTRE IL 30 APRILE 1995

PRESENZA SULLA CARTOLINA DI TIMBRO E FIRMA DEL NEGOZIANTE CHE HA CURATO LA VENDITA DEL PRODOTTO.

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

(come da Piano Tecnico depositato presso il Ministero delle Finanze - Roma)

La Gametime Distribuzione provvederà ad allegare ad ogni singolo prodotto commercializzato una CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE. Detta cartolina dovrà essere compilata a cura dell'acquirente indicando:nome,cognome,indirizzo,telefono e data di acquisto e dovrà inoltre ACCERTARE CHE IL NEGOZIANTE PRESSO CUI EFFETTUERA' L'ACQUISTO, VI APPONGA IL PROPRIO TIMBRO E FIRMA. L'acquirente dovrà poi curare la spedizione di detta cartolina alla ditta GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - CONCORSO IL GIOCAVINCI - VIA FOSSOLO 38 - 40138 BOLOGNA entro il 30 APRILE 1995. Possono partecipare all'estrazione tutte le cartoline spedite entro il 30 aprile 1995 compreso (farà fede la data del timbro postale). L'estrazione e la conseguente assegnazione dei premi avverrà il giorno 31 MAGGIO 1995 a cura del Funzionario dell'Intendenza di Finanza Delegato al controllo della manifestazione. L'assegnazione dei premi avverrà come segue: ai PRIMI 5 ESTRATTI verrà assegnato a ciascuno 1 apparecchio 3DO più 1 TV COLOR 28" più 10 giochi CD assortiti per 3DO; dal 6° AL 25° ESTRATTO verrà assegnato a ciascuno 1 SUPERNINTENDO + FIFA INTERNATIONAL SOCCER; dal 26° al 45° ESTRATTO verrà assegnato a ciascuno 1 MEGADRIVE 2 + gioco Ryan Giggs World Champ. Soccer; dal 46° al 65° ESTRATTO verrà assegnato a ciascuno 1 GAMEGEAR + WIMBLEDON TENNIS; dal 66° al 100° ESTRATTO verrà assegnato a ciascuno 1 GAMEBOY + TETRIS. I vincitori saranno avvertiti direttamente a mezzo telegramma.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO IN ITALIA DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI SOLO ORIGINALI E CON GARANZIA FINO A 2 ANNI. SERVIZIO DI ASSISTENZA E RIPARAZIONE. MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE. NESSUN QUANTITATIVO MINIMO RICHIESTO. SERVIZIO SPEZIONI E CONSEGNE IN 24-48 ORE.

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Scusi signore, lei è un gentleman? Ca...!

Boogerman

A Pick and Flick Adventure

Bene, bene, bene, e così anche per console è arrivato il corso di galateo videoludico. In effetti non se lo attendeva nessuno, ma queste cose capitano proprio quando uno meno se lo aspetta.
Bisogna ammettere che questo è veramente un ottimo modo per imparare come comportarsi e nel contempo dilettarsi con un ottimo platform. Ebbene, Boogerman è proprio la risposta a tutti i genitori che si lamentano del comportamento dei figli discoli dalla poca educazione, che stanno tutto il giorno davanti al televisore.
Pensate, d'ora in poi tutti i possessori di Mega Drive potranno andare in giro per le strade di tutto l'universo (la via Lattea, ad esempio...) imitando le gesta del loro simpatico paladino tanto esperto di bon-ton.
Ma chi è in realtà questa incarnazione dell'uomo perfetto? Colui che si è laureato prendendo il massimo dei voti a Oxford, alla Bocconi e al Cassinis (la mia ex-scuola, che in fatto di gentleman non ha mai battuto nessuno)? Eh, chi può mai essere? Beh l'aspetto in effetti non è dei più comuni... colore verde, gusto ripugnante. Ma allora, perché è in possesso di quel mantello? Chi è stato a donarglielo? Forse gli extraterrestri come Ralph Supermaxieroe? Oppure ci è nato, con quella tovaglia appesa al collo; oppure ancora se l'è fatta da solo ricamando assieme qualche paio di jeans tarocchi?
In effetti la risposta mi incuriosisce parecchio, ma temo che la mia domanda dovrà aspettare.

In ogni modo, il protagonista del gioco è proprio quel pancione che vedete nelle foto, che tanto assomiglia a Mirko, ma che mi è sembrato un po' più signorile nelle movenze (e così anche la vendetta per quello

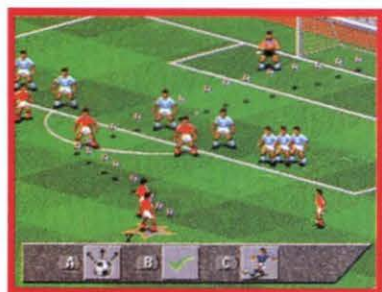
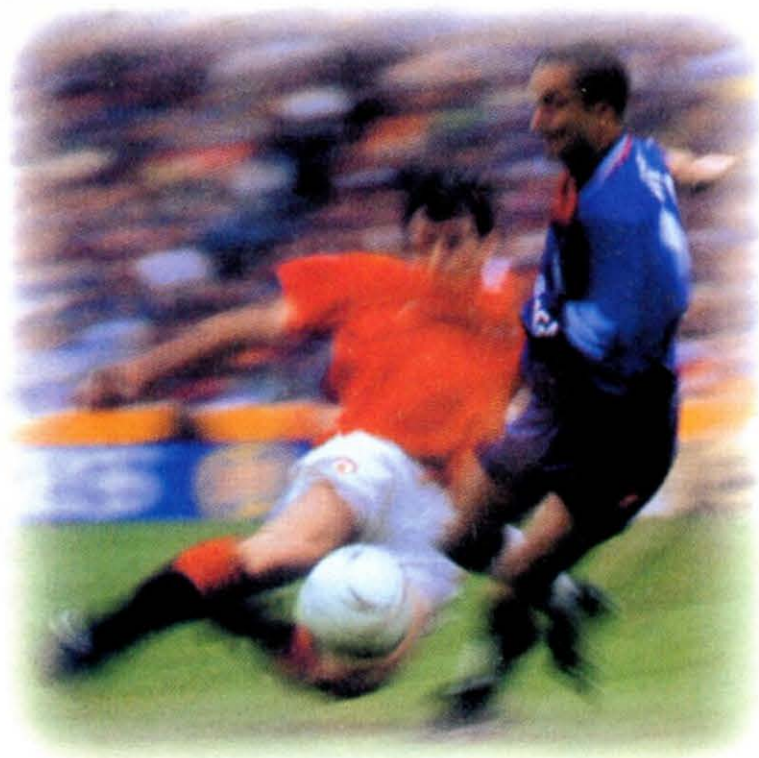
che hai scritto nella preview di 'sto gioco è fatta!); quello che in pratica voi dovrete fare sarà dirigere questo "coso" al fine di risolvere i suoi stramaledetti problemi, e nel frattempo imparare come ci si deve comportare.
Tutto qui direte voi? Beh, in effetti sì, ma tra il dire e il fare, c'è di mezzo lo sgomento... Essì, perché questo insolito personaggio può essere considerato un misto tra un maiale, una mucca maleducata, la raccolta completa delle figurine degli Sgorbions e

una scatola di carne in scatola; insomma, in poche parole, l'apoteosi dello schifo. Tutto questo, comunque, intendiamoci, è molto piacevole da vedersi, nonché spassoso e diseducativo; quindi bello!
Il nostro simpatico spritone, quindi, vi delizierà tirando fuori il meglio di se stesso; come tutto quello che ci potrebbe stare nel suo piccolo nasino, oppure i frutti scaturiti da un'indigestione di fagioli, verze e acido muriatico... Insomma, cercate di capirmi senza che mi dilunghi troppo: le armi di questo distinto figuro sono tutte naturali, chiaro?
La cosa che mi ha maggiormente colpito, comunque, non è tanto il gioco di per sé, che comunque è il cattivo gusto fatto gioco, e quindi, lo ripeto, è bello; bensì pensare agli attempati dirigenti della Interplay che si sono messi a ricordare a tavolino di tutte le cose repellenti che facevano da bambini, e che ora riesumavano per metterle in un videogioco. Magari a voi non farà ridere, ma cosa volete, fino a prova contraria lo psicolabile sono io e non voi.
Ma veniamo alla descrizione tecnica del gioco (prima o poi salterò il punto a capo, in modo che voi non possiate individuare subito lo stacco che faccio dalla "storia" alla descrizione) e cominciamo a parlare della resa grafica che, bisogna ammetterlo, non è affatto malvagia. Lo sprite principale è disegnato molto bene, e così anche gli altri simpatici e signorili esseri che bazzicano per l'area di gioco; per quanto riguarda le animazioni, beh, qui le cose si fanno davvero molto raffinate... Comunque non vi voglio togliere la sorpresa e vi mando a gustarvi i tocchi di classe che il prode Marco sicuramente non avrà mancato di immortalare con le foto; sappiate comunque che sono tutte una più imperdibile dell'altra (naturalmente le azioni, non le foto! Ah Ah Ah).
Le ambientazioni dei livelli sono, come ci si poteva immaginare, molto ben curate; infatti vi troverete a bazzicare per i luoghi in cui tutti noi vorremmo vivere; come per esempio la via centrale del pozzo nero; oppure nel bel boschetto adiacente a una centrale chimica subito dopo il suo scoppio, oppure ancora nel bel pancino di un animale morto da una settimana, e così via. Il sonoro naturalmente è di gran fattura; i vari rutti e peti infatti sono accompagnati da una colonna sonora a dir poco celestiale; per non parare di quando il simpatico grassone verde giunge alla conclusione dello s t a g e . . .
Stupendo!
La giocabilità rimane a livelli abbastanza standard, e quindi il gioco si rivela né troppo difficile e né troppo facile; insomma, l'unico motivo per cui proseguirete sarà per vedere nuovi ambienti più ripugnanti e nuovi esseri più schifosi. Se questo vi basta, vuol dire che siete dei malati di mente e quindi il gioco fa per voi; per tutti gli altri, consiglio di prenderlo lo stesso allo scopo di far vedere ai propri parenti e amici quanto lunghi sono i vostri peli sullo stomaco!

Raffaele Sogni

TMB

Come avevo già scritto all'interno della preview, Boogerman è davvero il gioco più disgustoso e maleducato che sia mai apparso su console. E' ovvio che si tratta di qualcosa che può non piacere a tutti, probabilmente i deboli di stomaco è meglio che lascino perdere, giusto per evitare tragiche conseguenze. Se invece per voi non esistono di questi problemi e mangiate la peperonata mentre guardate "Il ritorno dei morti viventi", compratevelo e divertitevi, non troverete mai un titolo più fuori di testa di questo. Buon appetito!

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Uno schifo totale (nel senso buono). +Sprite molto schifosi (vedi sopra).	91
SONORO + Effetti schifosissimi (nel senso buono). + Musiche accettabili.	92
GIOCABILITA' + Si lascia schifosamente giocare. + A volte è schifoso (nel senso buono)	89
LONGEVITA' + Probabilmente lo finirete... - ... se avrete il coraggio di iniziarlo a giocare.	90
INTERPLAY	90

FIFA SOCCER '95

Otto prestigiose nazionali, fra cui: l'Italia, la Germania e il Brasile. Più di 100 squadre di Club europee, oltre 200 formazioni fra Club e Nazionali, 11 ambitissimi tornei.

Tattiche per i calci di punizione, gioco più rapido, ancora più animazioni, prima fra tutte lo "STOP" della palla.

Miglioramento della realtà di gioco: i giocatori durante l'incontro possono ferirsi, programmazione di tattiche e tecniche di gioco, maggior precisione nei tiri. Salvataggio dei dati grazie alla batteria di Back-Up. Fino a 4 giocatori in simultanea.

97

Giocatori	1 o 2
Livelli	100
Livelli di difficoltà	-

Vi ricordate il primo gioco in cui Mario fece la sua apparizione? Si trattava proprio del vetusto Donkey Kong, nel quale per la prima volta nella storia la ragazza del protagonista veniva rapita. E a Mario toccava salvarla dalle grinfie dell'allupato gorillone. Oggi il nipote di quest'ultimo è tornato in un incredibile platform game, ma come protagonista indiscusso!

DONKEY KONG COUNTRY

Immaginate come deve essere felice la famiglia di Donkey Kong, sulla sua isolotta piena di banane: Donkey è un simpatico gorillone che non farebbe mai del male a una mosca, Diddy è il fratellino pestifero ma d'animo buono, Candy è la top model locale e il nonno Kranky è ormai troppo vecchio per dedicarsi alla sua antica passione, ovvero rapire le ragazze degli idraulici. Questo implica che, una volta tanto, non avremo a che fare col solito, stravistissimo Mario, ma solo con i personaggi di questo gioco. O almeno, così pare...

Infatti, un bel giorno Donkey Kong si svegliò e, volendo consumare la sua buona colazione a base di banane con contorno di banane immerse nel frullato di banane, si trovò di fronte una sgradita sorpresa: "Chi ha rubato le mie banane!?" urlava a destra e a manca senza ottenere risposta, "Chi è stato?" rimuginava tra sé e sé mentre il suo stomaco piagnucolava. Poteva forse essere stato Diddy? In fondo aveva sempre odiato (chissà perché) tutto il suc- c o di banana, le torte di banana, il gelato alla banana, il soufflé di banana e la macedonia a base di banana che, puntualmente, gli rifilava il fratellone più grande, ma mai e poi mai avrebbe potuto lanciare un affronto simile! Su Candy dubbi non ce n'erano proprio: lei le banane non le mangiava mai, per paura di perdere la linea, quindi i sospetti potevano ricadere solo su due "persone": Funky Kong, il proprietario delle locali linee aeree, e il vecchio nonnetto che sembrava tanto rimbambito, ma che in realtà non lo era affatto. Donkey Kong stava già oliando i suoi muscoli, quando un uccellaccio malefico gli lasciò cadere in testa un sasso, cui era legato anche un messaggio sibillino: "Ciao, siamo i Kremlings e adesso ci pappiamo tutte le tue banane. Se le rivuoi, fatti 100 livelli a scor-

rimento prevalentemente orizzontale e vieni a riprendertele. PS: se non ci tieni non ti preoccupare, ti lasceremo almeno le bucce!". "Maledetti Kremlings", ha pensato il nostro gorillone, chi mai me li avrà mandati. Che sia stato Mario per vendicarsi del nonno? Un po' tardiva come vendetta ma, si sa, potremo scoprirlo solo dopo aver completato il gioco.
Insinuazioni a parte, Donkey Kong Country è certamente uno dei platform game più esaltanti che ci è capitato di vedere in questi ultimi mesi, davvero una boccata d'aria nuova dopo la "crisi" che sembrava aver intaccato il mercato delle console. E in effetti questo gioco è, nelle volontà della Nintendo, la palese dimostrazione di quanto il Super Nintendo sia ancora in grado di fare, anzi, il gioco duro inizia proprio adesso, con una cartuccia da ben 32 mega! La grafica, tanto per capire che lavoro ci sta dietro, è interamente realizzata su piattaforme Silicon Graphics, le stesse che hanno decretato il successo di film come Terminator II, Jurassic Park e True Lies, grazie agli effetti speciali che questi computer sono riusciti a generare. Dal Silicon, poi, le immagini sono passate via digitalizzazione al Super Nintendo, grazie alla regia degli abili programmatori della Rare Software, il primo gruppo di sviluppo non giapponese che è riuscito a raggiungere i livelli di Super Mario World, per la gioia di tutti noi giocatori e/o giornalisti del settore. Lo scopo, manco a dirlo, è superare tutti e 100 i livelli che lo compongono, variando a seconda della situazione le strategie di gioco. Mi spiego meglio: c'è il livello della giungla, dove tutto è lineare e si deve solo saltare spiaccicando qualche nemico, ma c'è anche il livello sott'acqua dove, nuotando, è importantissimo sapersi districare tra i pesci cattivi, così come c'è il (fetentissimo) livello "alla Indiana Jones", che potremo sorpassare solo con una certa padronanza del mezzo a nostra disposizione: un carrello che corre sui binari e che deve saltare qua e là.

Donkey Kong non è comunque da solo: ad aiutarlo c'è sempre il fido Diddy, il quale, all'occorrenza, potrà sostituirlo. Anzi, il gioco in tandem è assolutamente necessario, poiché mentre il primo è forte ma "grosso" e pesante, il secondo è piccolo e più agile, anche se con certi nemici non può proprio averla vinta. Potete sempre decidere quale dei due guidare premendo il tasto rosso del pad, e l'altro lo seguirà pedissequamente senza influire minimamente sui vostri movimenti (per tanto può anche toccare ed essere toccato dai nemici, e non gli capiterà nulla), cadendo persino dentro ai burroni quando lo farete voi. Scoprirete che saper cambiare personaggio al momento giusto, procedendo nel gioco, può cavare sempre d'impiccio. Ad aiutare Donkey e Diddy ci sa-

ranno comunque diversi "amici", quali il rinoceronte Rambi, lo struzzo Espresso, il pesce-spada Enguarde, la rana Winky e il pappagallo Squawks, i quali possono fungere da mezzo di trasporto corazzato e spesso diventano determinanti per il completamento del livello (la rana, per esempio, può neutralizzare le api, che solitamente sono il nemico più infido e imbattibile). Altri aggeggi con cui dovrete imparare a convivere, sono le botti e i barili: le prime vi "sparano" nella direzione in cui si trova il loro imbocco, mentre i secondi, più piccoli, possono nascondere 1) della dinamite che uccide i nemici, 2) Donkey o Diddy a seconda del personaggio che state usando in quel momento, oppure 3) un emerito niente, ma se li afferrate e li scagliate contro i cattivi, fate loro un gran male.

RAFFO

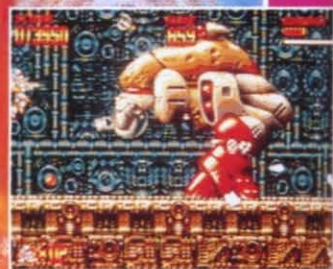
Bello, bello, bello; questo è a parer mio il miglior platform disponibile per SNES e per qualsiasi altra console.

La parte grafica è a dir poco stupefacente, mentre la giocabilità vi costringerà al monitor fino a quando non lo avrete finito, il che, vista la vastità e il numero dei livelli, succederà solo dopo un buon mesetto di dura applicazione. Impossibile non comprarlo!

All'uscita, esattamente come avviene in Mario World, viene mostrato il percorso compiuto, ed è eventualmente possibile tornare indietro. E' qui che incontrerete il nonnetto Kranky che vi farà delle belle paternali su quanto fosse bello ai suoi tempi, quando c'erano solo due frame di animazione e i videogiochi erano tutta giocabilità (che sia una velata presa in giro per tutti i "nostalgici" in circolazione?), l'amico Funny (che con i suoi "aerei" può trasportarvi velocemente qua e là per l'isola), e la bella Candy, presso la quale potrete registrare la posizione raggiunta (per non dover compiere daccapo lo stesso cammino alla prossima partita).

Lungo il gioco, poi, potrete trovare un'esagerazione di trucchetti, stanze segrete, bonus, scorcia-

MEGA TURRICAN

PREPARATI A COMBATTERE

toie e via dicendo: praticamente, scoprirete qualcosa di nuovo a ogni partita. Tra i bonus ce ne sono quattro veramente importanti: le banane, i palloncini, le lettere K O N G, e gli animaletti dorati. Ogni 100 banane che raccogliete, e ogni volta che completate la parola Kong, infatti, vi viene regalata una vita. I caschi di banane valgono dieci banane, mentre i palloncini cambiano di importanza a seconda del loro colore: quello rosso vi regala una vita, quello verde due, e quello blu addirittura tre! All'inizio vi capiterà spesso di stupirvi, tanto è il numero di vite che questo gioco vi regala, ma state pure tranquilli... Poco più avanti ve le toglierà tutte! Raccogliendo tre animaletti dorati, poi, entrerete in un livello bonus che aumenterà sensibilmente il vostro punteggio.

Purtroppo, spiegarvi per filo e per segno quanto potrebbe capitarvi, non rientra nelle mie umane facoltà, quindi penso di avervi riassunto adeguatamente l'essenziale nelle righe che precedono: giocando infatti scoprirete tante, tantissime cose che, per motivi di spazio, non ho potuto dirvi, ma una cosa è sicura: si tratta di uno dei giochi che più di ogni altro ha destato l'interesse di tutta la Redazione, scettici compresi. La giocabilità è infatti a livelli altissimi, anche se certe trovate proprio non le ho apprezzate, tipo alcuni bonus che, per essere presi, implicano la perdita di una vita, ma questo è un difetto sicuramente tollerabile. La grafica si mantiene sempre su livelli altissimi, grazie a un uso magistrale dei colori e alle incredibili animazioni dei personaggi. Imperdibile, poi, la presentazione, sul cui contenuto preferisco non dilungarmi per non rovinarvi la sorpresa. I nostalgici del vecchio Donkey Kong come me, comunque, certamente l'apprezzeranno. Correte a comprarlo!

Paolo Besser

MAO

Beh, dire che ci troviamo di fronte a un capolavoro mi sembra riduttivo. Se pensavate che Topolino Mania, The Lion King e Earthworm Jim fossero i migliori platform in assoluto, vi sbagliavate di grosso. Per quanto riguarda la grafica, sono concorde col Paolone nell'affermare che la renderizzazione del Silicon Graphics sia impareggiabile, ma devo aggiungere che in alcuni punti mi è sembrata un pelino lenta.
Un discorso a parte meritano la giocabilità, la longevità e il sonoro sono di gran lunga i migliori che si siano mai visti sul Super NES, e questo dovrebbe dirla lunga sulla consistenza effettiva del gioco. Non acquistarlo sarebbe quasi delittuoso, poi visto che siamo a Natale è praticamente d'obbligo.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fatta tutta col Silicon Graphics + praticamente priva di difetti	99
SONORO + C'è una musica diversa per ogni livello + E' molto variegato e non annoia mai	97
GIOCABILITA' + Sembra prodigo di vite regalate... + ...ma sa toglierle all'occorrenza	97
LONGEVITA' + E' facile iniziare a giocare + Ma è difficilissimo smettere!!!	94
NINTENDO/RARE	97

STREET

...E VINCI IL

STREET RACER E' IL PRIMO GIOCO DI GUIDA CHE PRESENTA SIMULTANEAMENTE 4 SCHERMI, 1 PER GIOCATORE. LA TECNOLOGIA MODE 7 E' SFRUTTATA AL MASSIMO NEI VARI MOMENTI DELLA GARA. COMPETIZIONE, CAMPIONATO E PERFINO CALCIO.

RACER

TRAFFICO!

LA SPETTACOLARITA' E' GARANTITA CON IL PLAYBACK IN FULL-MOTION VIDEO GIRATO DALLE TELECAMERE DA DIVERSE ANGOLATURE.

PER SUPERNINTENDO

UBI SOFT
Entertainment Software

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

BUBSY II

GIOCATORI	1
LIVELLI	30
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Tutti a Natale si mangiano il maiale, che in fondo è un animale tranquillo e mattacchione; perché lo sbudellate per fare le salsicce, perché lo torturate per fare lo zamponeee... (tutti in coro)... In questo mondo sporco non si rispetta il porco, in questo mondo infame viviamo di salameee!

Eh sì, il maiale, questo sconosciuto. Ma vi rendete conto che in questo gioco dovrete combattere e distruggere il regno di un maiale? Ma è assurdo, è disumano, è cattivo. Ma dico io, lo sapete che senza questa bestia sacra noi avremmo un'alimentazione sbilanciata e povera? Eh, non ci avevate mai pensato vero? Lo sapevo, anzi, dirò di più, lo sapevo.
"Ma perché mi dici ciò?", direte

voi, ebbene io (che tra l'altro ho creato un sindacato a loro protezione con lo slogan "Il porco va

difeso a colpi di cannone"), leggendo la trama del gioco sono rimasto a dir poco scioccato; pensate, voi impersonerete un sorta di gattone psicopatico che, solo per diletto, andrà in giro per tutti i vari mondi creati a fatica dal porco in questione, seminando il panico e uccidendo tutti i teneri abitanti che a fatica si sono insediati in quelle terre brulle tirandone fuori un vero e proprio paradiso... dico, ma vi sembra giusto tutto questo? Personalmente lo trovo spaventoso, calcolando poi che il "mostro" finale sarà proprio questo grandioso animale...
Comunque, bando ai sentimentalismi, dopotutto nella vita bisogna essere in grado di distinguere il lavoro dagli affetti. Allora, Bubsy 2 è strutturato nel seguente modo: voi vi troverete all'interno di un bel palazzone (naturalmente costruito dall'infaticabile suino), diviso in due ali le quali, a loro volta, saranno composte da tre sottoali; per concludere, ognuna di queste sottoali sarà divisa in cinque livelli; facendo un po' di calcoli quindi i livelli saranno trenta in totale. A questi, poi, vanno aggiunti ancora un bel po' di sottogiochi che, se considerati livelli, fanno un totale di nonloso bello tondo. Se poi consideriamo che la vastità degli stage è davvero considerevole, possiamo tranquillamente dire che sotto quest'aspetto Bubsy 2 fa la sua bella figura.
A proposito di livelli alternativi, lungo la partita (a meno che non siate delle schiappe inaudite, in

tal caso non vedrete un bel niente) vi troverete spesso a gareggiare contro il tempo e, più precisamente, vi capiteranno tre diversi

giochini: il primo consisterà nel riuscire a far andare una ranocchia su delle piattaforme galleggianti (il tutto vagamente ispirato a Frogger); nel secondo, lo scopo sarà di raccogliere più bolle di ossigeno possibili nel tempo stabilito; mentre nel terzo sarete alla guida di tutta una serie di ventilatori, grazie ai quali dovrete impedire la morte del vostro amico strano.

Purtroppo, però, è la giocabilità a non essere a livelli esorbitanti, anzi, se proprio volgiamo dirlo il gioco non mi ha divertito affatto; certo, sarà che a me non è simpatico lo sprite principale, ma credo che il motivo sia anche da attribuirsi al fatto che le cose da fare durante l'intero svolgimento della partita saranno sempre le stesse, e cioè correre come dei disperati alla ricerca di chissà cosa e, nel frattempo (se capita), saltare in testa a qualche nemico. Fortunatamente qualche boccata d'aria la si prende quando ci si cimenta nei sottogiochi, oppure nelle sezioni di sparattutto (a essere sinceri, anche qui finirete con l'evitare gli ostacoli, piuttosto che affrontarli).

Tirando le somme, quindi, la giocabilità è mediocre; cosa che invece non vale assolutamente per la grafica, infatti la maggior parte dei livelli è realizzata in maniera assolutamente impeccabile; anche per quanto riguarda le animazioni degli sprite andiamo benone; un po' meno bene, invece, per quanto riguarda l'animazione dello sprite principale che, a parer mio, avrebbe dovuto avere qualche frame in più.

La parte sonora è abbastanza decente, soprattutto considerando l'ottima idea di adattare la musica alle varie fasi del gioco. Quindi sarà frenetica quando Bubsy corre come un disperato, oppure un po' più lenta quando si è addormentato su una panchina.

Globalmente, comunque, anche qui non siamo a livelli altissimi.

Concludendo, il gioco mi è sembrato noioso, ma probabilmente quelli a cui piaceva il primo episodio, troveranno anche in questo parecchi lati positivi.

Raffaele Sogni

ALEX

Bubsy 2 non lo riesco a classificare. Mi sembra che lo sforzo produttivo sia superiore a quello del precedente episodio, quindi grafica e sonoro sembrano migliori, ma la giocabilità non mi convince: per alcuni versi sembra abbastanza buona ma, come per Animaniacs, sembra mirata al pubblico dei videogiocatori più giovani. Non ci sono dubbi sulla longevità - i livelli sono molti e immensi - ma bisogna vedere se vorrete finirlo. Va decisamente a gusti.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ben disegnata. + Sprite animati discretamente.	92
SONORO + Seguono l'andamento del gioco. - Non eccelse.	84
GIOCABILITA' - Noioso. - Personaggio difficilmente controllabile.	79
LONGEVITA' + I livelli sono vasti e numerosi. - Gli scenari sono troppo pochi.	85
ACCOLADE	83

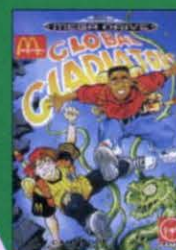
NEWEL® srl
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

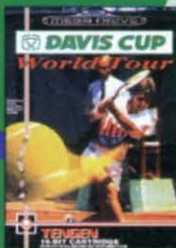
L. 29.000

L. 29.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

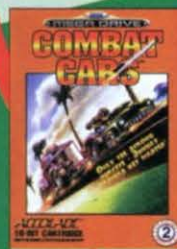
L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000

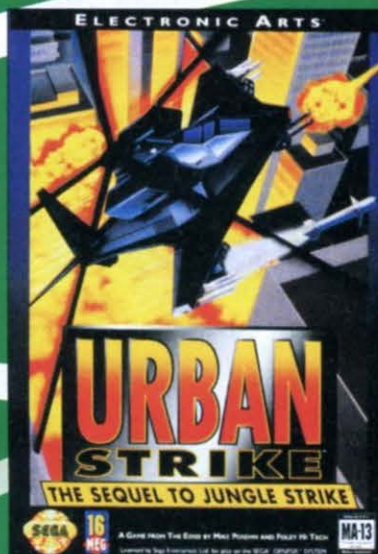
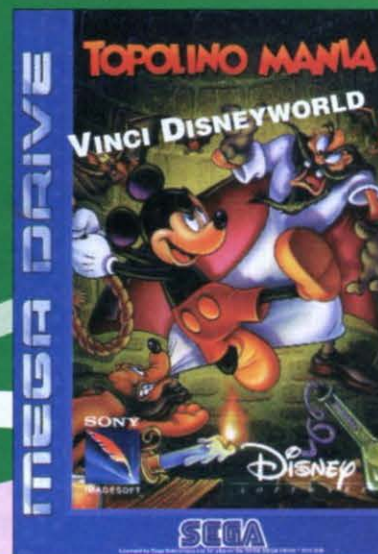
L. 69.000

L. 69.000

L. 87.000

L. 89.000

L. 89.000

L. 89.000

L. 109.000

L. 109.000

OFFERTA !!!

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

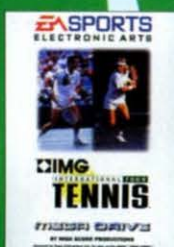
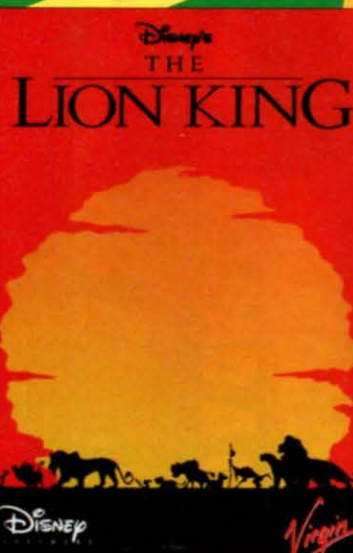
OFFERTA !!!

DISPONIBILE SEGA SATURN 32 BIT SYSTEM

L. 99.000 — L. 99.000 — L. 89.000

L. 99.000 — L. 109.000 — L. 109.000

DISPONIBILE !!!

L. 109.000 — L. 109.000 — L. 119.000

L. 119.000 — L. 119.000 — L. 119.000

DISPONIBILE !!!

L. 119.000 — L. 119.000 — L. 119.000

Giochi Megadrive

Gioco	Prezzo
Rock'nRoll Racing	L. 79.000
Clay Fighter	L. 89.000
Booger Man	L. 99.000
Mighty Max	L. 89.000
Micromachine 2	L. 99.000
Battleteach	L. 119.000
Flinstone	L. 119.000
Mega Turrican	L. 99.000
Eat Worm Jim	L. 129.000
Pitfall	L. 129.000
Second Samurai	L. 99.000
Troy Aikman Football	L. 99.000
Dino Dini's Soccer	NOVITÀ
NBA LIVE	L. 119.000
WWF Raw	L. 119.000
The Pagemaster	NOVITÀ
Indy Car - N. Mansell	L. 99.000

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL"

Giochi Master System

Gioco	Prezzo
Agassi Tennis	L. 29.000
Air Rescue	L. 29.000
Asterix Secret Mission	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 29.000
Cool Spot	L. 39.000
Cyber Shinobi	L. 29.000
Desert Strike	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
Great Football	L. 29.000
Heroes of the Lance	L. 29.000
Impossible Mission	L. 29.000
Indiana Jones	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Klax	L. 39.000
Mickey Mouse 2	L. 39.000
Moonwalker	L. 29.000
Ms. Pacman	L. 39.000
New Zeland Story	L. 39.000
Ninja	L. 29.000
Out Run Europa	L. 29.000
Renegade	L. 29.000
Robocop vs Terminator	L. 39.000
Sensible Soccer	L. 49.000
Shadow of the Beast	L. 29.000
Sonic 2	L. 39.000
Sonic Caos	L. 39.000
Street of Rage	L. 39.000
Strider II	L. 29.000
Super Space Invader	L. 39.000
Tecmo World Cup	L. 29.000

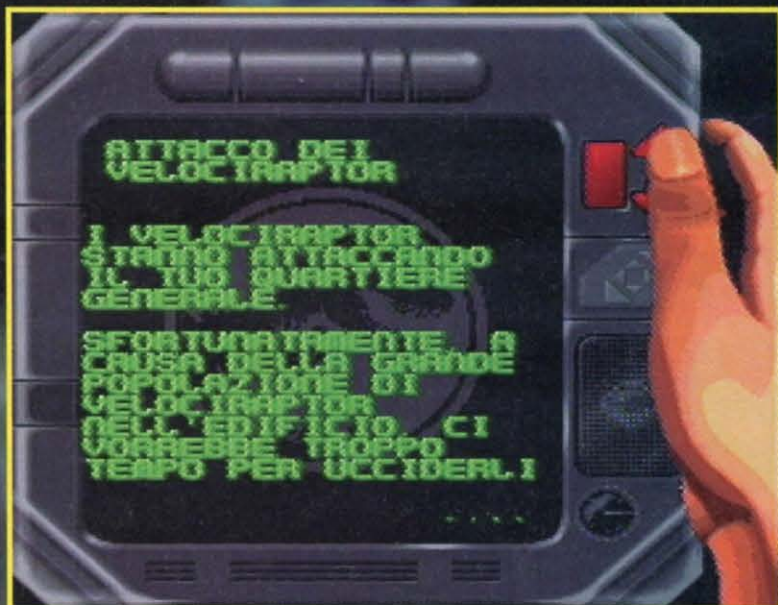
IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

GIOCATORI 1-2
LIVELLI 6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ 3

Eh no! Pensavate di essere ormai in salvo, vero... e invece Jurassic Park torna a colpire, quasi in contemporanea con l'uscita della videocassetta del film.

La storia di Jurassic Park non ho nessuna intenzione di ripeterla un'altra volta; ormai avrete avuto modo di vederlo o, quantomeno, sentirne parlare in abbondanza, quindi vediamo di passare oltre. Sul fatto che stiano preparando l'uscita di un sequel

del film non ci sono altro che voci, almeno per il momento, ma sul videogioco possiamo confermarvi la notizia: i dinosauri sono tornati, ancora più cattivi e agguerriti. Per fortuna anche voi sarete molto meglio equipaggiati per affrontarli. Dopo la fuga dall'isola, che ha permesso alla maggior parte delle

persone di mettersi in salvo, si è presentato un piccolo problema: cosa fare con quest'isola zeppa di bestiacce incattivite? La risposta sembrerebbe alquanto semplice e immediata: nuclearizzare.

Ma questa non tiene conto di alcuni fattori, primo tra tutti quello economico, poiché una simile soluzione porterebbe alla perdita di anni di studi

e milioni di dollari di spese. E allora? Beh, non è un grosso problema, basta trovare qualcuno disposto a dare l'assalto all'isola, eliminando tutti i grossi predatori e mettendo in salvo i più innocui, cercando nel frattempo anche di recuperare le informazioni raccolte nel centro ricerca.
Una caccia grossa, dunque, che ha come prede degli animali piuttosto inusuali. Ma pensate forse che gli organizzatori di questa brillante iniziativa potessero fornire i poveri "cacciatori" dell'equipaggiamento necessario per svolgere il lavoro senza troppi problemi? Che non sia mai! I guerrieri prescelti per la missione hanno infatti una nutrita dotazione di armi a cui ricorrere, ma niente che possa lontanamente somigliare a un mezzo corazzato, un megabazooka o un lanciarazzi; pensate che una normale mitragliatrice è tra le armi più potenti a disposizione.
Le missioni da portare a termine sono in tutto sei, alle quali è possibile accedere separatamente, senza quindi dovere seguire una sequenza predefinita. L'importan-

te è che tutti e sei gli scenari vengano completati: il prezzo - in termini di tempo e di vite umane - è un fattore assolutamente secondario. Ogni livello possiede un obiettivo specifico, che il più delle volte non si risolve unicamente nel massacro di tutti i dinosauri, ma prevede anche l'espletamento di compiti specifici (i cui effetti, comunque, sono sempre rivolti allo sterminio della popolazione carnivora dell'isola).
I tipi di armi a disposizione sono fondamentalmente tre: normale arma da fuoco, con numero di colpi illimitato, naturalmente dall'effetto non particolarmente letale; arma a ripetizione, con un numero di colpi piuttosto nutrito, anche se si rivelano poi essere sempre troppo pochi; le armi a concussione (piccole granate), che per ovvi motivi di ingombro vengono fornite in quantità estremamente limitate. Ciascuna arma ha comunque due varianti, entrambe disponibili fin dall'inizio: normale o a energia. Fortunatamente i livelli ospitano alcuni caricatori - o ricariche energetiche - grazie alle quali è possibile cercare di mantenere sempre a un livello accettabile il numero dei propri colpi. Oltre alle armi ci sono comunque anche diversi med-pack, le classiche scatolette con sopra il segno della croce rossa, grazie alle quali l'energia dei personaggi subisce un immediato aumento.

Oltre ai dinosauri, l'isola ospita comunque altri pericoli (perché, non bastavano tre quintali di denti, pelle corazzata e cattiveria?): una spietata corporazione è infatti venuta a conoscenza di quanto è accaduto e ora è disposta a tutto pur di potere mettere le mani su informazioni e dinosauri. E, indovinate un po'... Loro non sono così tirchi da mandare una o due persone contro un'orda di dinosauri. Un'intera squadra di mercenari, armati con le armi più letali e sofisticate (per non parlare delle armature), sta ora rastrellando ogni angolo di questo piccolo paradiso della vita primitiva, e non certo con intenzioni pacifiche.
Gli elementi più interessanti del gioco sono, senza dubbio, la qualità grafica - assolutamente superiore a quella della precedente versione -, le incredibili musiche dell'introduzione (che poi calano di livello durante il gioco) e la possibilità di giocare in due contemporaneamente. In realtà quest'ultima opzione costituisce anche il principale punto debole di Jurassic Park 2, poiché la difficoltà è equilibrata se a giocare sono due persone, ma in singolo diventa davvero difficile.
Un passo avanti, indubbiamente, rispetto al primo Jurassic Park, con molta più azione e una realizzazione di gran lunga migliore; non perfetto ma comunque molto buono.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ottimi sia gli sprite... + che i fondali	90
SONORO + veramente grande l'introduzione - perde durante il gioco	90
GIOCABILITÀ + più azione e varietà + molto buona in due	85
LONGEVITÀ + abbastanza intrigante - difficile in uno	83
SONY	86

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210
(di fronte villa Guarna)
REGGIOCALABRIA
Tel. 0330/360817
Tel. e Fax:0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

NEOGEO CONSOLLE

Fatal Fury Special	230.000
View Point	telefonare
3 Count Bout	135.000
World Heroes 2	230.000

Telefonare per usato ed offerte

CONSOLLE 3DO

Megarace	99.000
World Cup Golf	85.000
Fifa Soccer	**105.000**
Road Rush	**99.900**
Star Control 2	99.000
Theme Park	125.000
Mad Dog 2	120.000
Patank	119.000
Jammit	**119.000**
Demolition Man	129.000
Immortal Desire	75.000
Horde	99.000
Way of the Warriors	119.000
Dragons Lair	95.000
Night Trap	95.000
Microcosm	119.000
Vr Stalker	129.000
Shockwave	109.000
Alone in the Dark	109.000

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat 1	79.000
Mortal Kombat 2	**89.000**
Lion King	**75.000**
Aladdin	75.000
Dragon Bruce Lee	**79.900**
Ecco the Dolphin	75.000
World Cup Usa 94	79.000
Zool	69.000
Winter Olimpic	69.000
Robocop Vs Terminator	69.000
Micro Machines 2	telefonare

GAMEGEAR

Dynamite Headdy	72.000
Man Overboard	69.000
Asterix Great Rescue	**72.000**
Lion King	**72.000**
Ecco the Dolphin 2	69.900
Mickey Mania	**Telefonare**
Incredible Hulk	69.000
Mortal Kombat 2	79.000
Sonic Spinball	72.000
Lente Ingrandimento	17.000
World Cup Usa 94	66.000
Desert Strike	56.000
Cool Spot	59.000
Micro Machines 2	**telefonare**
Alimentatore 220 v	15.000
Sensible Soccer	75.000

Mega CD

BEST 2	89.000
DOUBLE SWITCH	99.000
DUNE	99.000
FLASH BACK	109.000
FIFA SOCCER	89.000
GRAUND ZERO TEXAS	119.000
PRIZE FIGHTER	109.000
REBELA STARWARS	115.000
SOUL STAR	119.000
TOMCAT ALLEY	109.000
HEIMDALL	109.000
MEGARACE	109.000
MYSTERY MANSION	109.000
MORTAL KOMBAT 1	119.000
OUT OF THIS WORLD 2	129.000
POWER MONGER	99.000
STAR WARS CHESS	109.000
SENSIBLE SOCCER	89.000
WORLD CUP USA 94	89.000
MICKEY MANIA	109.000
ANOTHER WORLD 2	119.000

CONSOLE

Console Europea + Megarace + Pad + Presa Italia	1.099.000
Console Europea + Megarace + Road Rush + Presa	1.180.000
Megadrive 2+ 2 Pads + Cavo tv ITA	209.900
Megadrive 2 + 2 Pads+ Cavo tv + Sonic 3 ITA	279.000
Megadrive 2 + 2 Pads + Fifa Soccer2 ITA	299.000
Mega 32X	389.000
Mega 32X + Virtual racing Deluxe	500.000
Console + Scart + Pad + Starwing	219.000
Console + Scart + Pad +F-Zero+Starw. PAL	249.000
Console + Scart + Pad + Fifa Soccer PAL	249.000
Console + Scart + Pad + Supergameboy PAL	299.000
Supergameboy PAL	109.000
Gameboy + Donkey Kong Country	165.000
Console cd Neo-Geo+gioco+2Pads	1.100.000
Joystick optional	129.000

MEGADRIVE

Bubsy 2	ITA	95.000
Dino Dini Soccer	ITA	99.900
Eart Worm Jim	ITA	109.000
Fifa Soccer '95	**ITA**	**99.900**
Dragon Bruce Lee	ITA	99.900
Shaq Fu	ITA	109.000
Lion King	ITA	109.000
Mickey Mania	ITA	109.000
Nba Live 95	ITA	offerta
Rise of the Robots	ITA	offerta
Spiderman Max Car	ITA	99.900
Micro Machine 2	ITA	105.000
Road Rush 3	ITA	telefonare
Rock Roll Racing	ITA	offerta
Sparkster R. Night 2	ITA	89.000
Shining Force 2	ITA	109.000
Flink	ITA	105.000
Sonic & Kuncles	ITA	109.000
Urban Strike	ITA	99.900
Ball Z 3D	ITA	99.000
Chaos Engine	ITA	99.000
Marco's Magical Footb.	ITA	89.900
Sensible Soccer 2	ITA	105.000
Tazmania 2	ITA	99.000
Sylvester & Tweety	ITA	95.000
Super Street Figh. 2	ITA	129.000
Kawasaki Superbike	ITA	105.000
Mortal Kombat 2	**ITA**	**109.000**

NEO GEO CD

Nam '75	89.900
League Bowling	89.900
Alpha Mission	89.900
Top Player's Golf	89.900
Puzzled	89.900
The Super Spy	89.900
Burning Fight	89.900
Football Frenzy	96.000
Fatal Fury	89.900
Last Resort	96.000
Baseball Stars 2	96.000
King of the Monsters 2	96.000
Art of Fighting	96.000
Fatal Fury 2	96.000
Samurai Shodown	96.000
Fatal Fury special	96.000
Art of Fighting 2	96.000
Super Sidekiks 2	96.000
Aero Fighters 2	109.000
Top Hunter	109.000
King of the Fighters 94	109.000
Robo Army	89.000
Ghost Pilot	89.000
Mutation Nation	89.000

FIFA SOCCER'95

MD	99.900
SNES Prenotazione	99.900

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

SUPERNINTENDO

Adv. Island 2	PAL	offerta
Dragon Bruce Lee	PAL	109.900
Dino Dini Soccer	PAL	115.000
Mickey Mania	PAL	129.000
Lion King	PAL	129.000
Shaq Fu	PAL	119.000
Sparkster	PAL	109.000
Donkey Kong Country		139.000
Jungle Strike	PAL	129.000
Micro Machines	PAL	115.000
Nba Live 95	PAL	offerta
Spiderman Max. Car.	PAL	109.000
Vortex FX	PAL	129.000
Legend	PAL	99.000
Street Racer	PAL	99.000
Eart Worm Jim	PAL	129.000
Secret of Mania	PAL	115.000
Speed Racer	USA	129.000
Superman 2	PAL	109.000
Smash Tennis	PAL	99.000
World Cup Usa 94	PAL	99.000
Incredible Hulk	PAL	115.000
Sensible Soccer 2	PAL	115.000

OFFERTISSIME

Mario Is Missing	PAL	49.000
F = Zero	PAL	49.000
Mario Kart	PAL	105.000
Starwing	PAL	49.000
Bubsy	PAL	69.000
Lost Viking + Starwing		109.000
Starwing + Bubsy	PAL	109.000
Lost Viking	PAL	69.000
Street F. 2 Turbo	PAL	88.000
Sim City	PAL	59.000
Mortal Kombat 1	PAL	65.000
Fifa Soccer	PAL	89.900
Parodius	PAL	59.000
WWF Wrest. Mania	PAL	49.900
Sensible Soccer 2	PAL	79.000
Young Merlin	PAL	79.000
Turtles Tourn. F.	PAL	79.000

GAMEBOY

BATTLETOADS	35.000
DARVIN DUCK	35.000
YOSHI COOKIE	35.000
DONKEY KONG COUNTRY	59.000
DUCK TALES 2	62.000
SENSIBLE SOCCER	57.000
MS PACMAN	59.000
KIRBYS DREAM LAND	59.000
KIRBYS PINBALL	59.000
MARIO LAND 3	59.000
TETRIS 2	69.000
COOL SPOT	59.000
ELITE SOCCER STRIKER 2	69.000
JUNGLE BOOK	65.000
MICRO MACHINES	62.000
STOP THAT ROACH	63.000
TAZMANIA 2	62.000
MEGA MAN 5	69.000
PROBOTECTOR 2	62.000
TARZAN	59.000
POWER RANGERS	69.000
TOP RANK TENNIS	55.000

NES 8 BIT

Mario Bross 3	**59.000**
Dr Mario	55.000
Adventure of Link	39.000
Kirbys Adventure	59.000
Tetris 2	59.000
Double Dragon 2	35.000
Kung fu	35.000
Turtles 3	59.000

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
BUSTS LOOSE (GIG)	65.000	DOUBLE DRAGON 5	112.000
CONGO'S CAPER (GIG)	65.000	ESPN BASEBALL	112.000
EURO FOOTBALL CHAMP (GIG)	65.000	FLINSTONES	123.000
GODS	65.000	IL LIBRO DELLA GIUNGLA	126.000
GOOF TROOP (GIG)	65.000	I PUFFI (GIG)	121.000
JIMMY CONNORS TENNIS TOUR	90.000	JURASSIC PARK 2	123.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	90.000	MEGA MAN X (GIG)	109.000
ROBOCOP 3 (GIG)	65.000	MICRO MACHINES	112.000
THE BLUES BROTHERS (GIG)	65.000	PAC ATTACK (GIG)	95.000
SUPER ADVENTURE ISLAND	65.000	STUNT RACE FX (GIG)	135.000
SUPER ALESTE (GIG)	65.000	SUPER METROID (GIG)	109.000
SUPER JAMES POND (GIG)	65.000	TOPOLINO MANIA	133.000
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE	50.000	WOLFENSTEIN 3D	129.000
STARWING (GIG)	65.000	YOGI BEAR	115.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
ALIEN 3	35.000	DONKEY KONG (GIG)	57.000
BARBIE GAME GIRL (GIG)	35.000	FLINSTONES	56.000
CHESSMASTER Gioco di scacchi (GIG)	35.000	I PUFFI (GIG)	62.000
GLI SBULLONATI	35.000	INDIANA JONES & The Last Crusade (GIG)	72.000
MAGNETIC SOCCER (GIG)	35.000	JURASSIC PARK 2	56.000
MICKEY MOUSE (GIG)	35.000	KIRBY'S PINBALL LAND (GIG)	57.000
POPEYE 2 (GIG)	35.000	MICRO MACHINES	67.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	35.000	SUPER MARIO 3 (GIG)	57.000
TERMINATOR 2 (GIG)	35.000	WORLD CUP USA '94 (GIG)	82.000
TOP GUN (GIG)	35.000	YOGI BEAR	61.000
UNIVERSAL SOLDIER (GIG)	35.000	ZELDA (GIG)	71.000

GIOCHI MEGA DRIVE (PAL)

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
BART'S NIGHTMARE	39.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000
LOTUS 2	50.000	FLINSTONES	112.000
ROBOCOP 3	49.000	MEGA TURRICAN	89.000
THE DUEL	50.000	MORTAL KOMBAT II	123.000
TOE JAM & EARL	50.000	TOPOLINO MANIA	112.000
WONDER BOY III	50.000	YOGI BEAR	106.000

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI

OFFERTE SU CONSOLE	PREZZO L.	ACCESSORI	PREZZO L.
SUPER NINTENDO PAL + MARIO SWATCH	**249.000**	PORTA GAME BOY IN TELA	20.000
SUPER NINTENDO PAL + BAZOOKA	289.000	GUSCIO GAME BOY MELICONI	29.000
SUPER NINTENDO PAL + MARIO WORLD +		ALIMENTATORE GAME BOY	15.000
SUPER GAME BOY + SKART	**380.000**	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 7 ORE	29.000
GAME BOY BASIC	95.000	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 12 ORE	55.000
GAME BOY + TETRIS + CAVO + CUFFIE +		HANDY BOY (LUCE + LENTE + CASSE)	75.000
1 GIOCO IN OFFERTA A SCELTA	**170.000**	JOYPAD ORIGINALE NINTENDO 8 BIT	29.000
BAZOOKA SUPER NES + 6 GIOCHI	59.000	JOYSTICK NINTENDO 8 BIT	39.000
JOYPAD ORIGINALE SUPER NES	38.000	ALIMENTATORE SEGA GAME GEAR	25.000
JOYPAD A 6 TASTI + Manopola montabile	49.000	ALIMENTATORE SUPERVISION	25.000
SUPER GAME BOY (Adatta le cartucce GAME BOY		**ATARI LYNX**	**149.000**
sul SUPER NES)	106.000	**ATARI LYNX + BATMAN**	**199.000**
SUPER MULTITAP (Per giocare in 5!)	61.000	GIOCHI ATARI LYNX	30.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**589.000**	GIOCHI SUPERVISION	30.000
JOYPAD AMICA CD 32	39.000	JOYPAD A INFRAROSSI PER SNES E MD	Telefonare

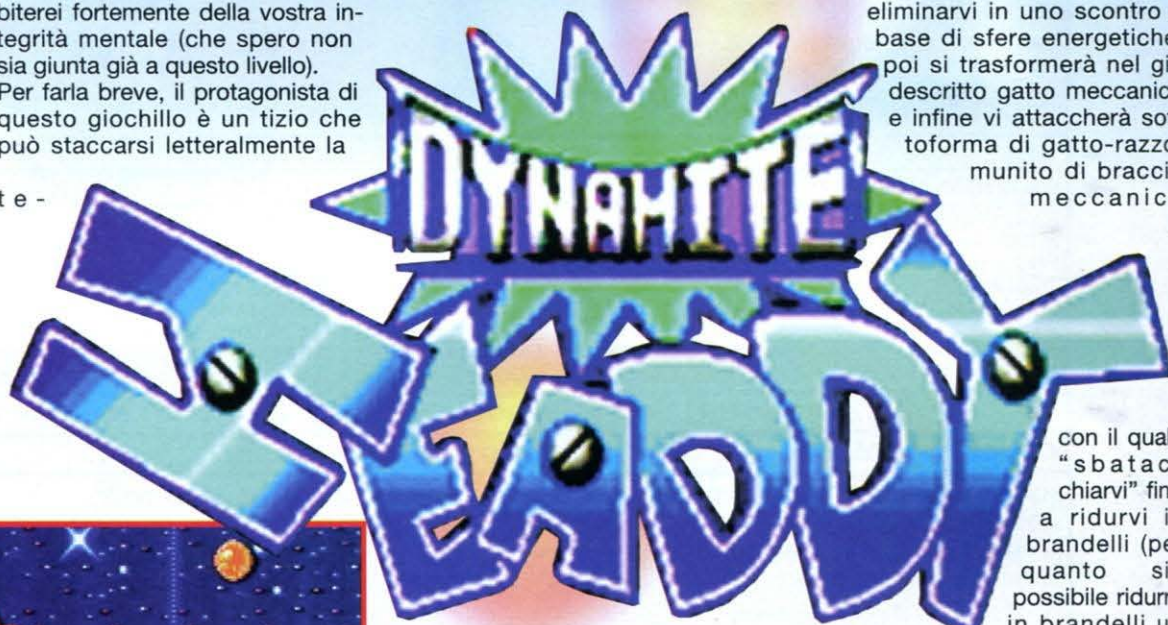
La COMPUTER WORK distribuisce anche giochi ed accessori per AMIGA, PC Disk e PC CDROM. Richiedi il catalogo che ti verrà inviato gratuitamente mezzo posta.

91

Giocatori	1
Livelli	-
Livelli di difficoltà	-

Avete presente l'espressione "ho per la testa"? Oppure il classico "ma dove hai la testa"? O ancora, "ma quando metterai la testa a posto"?

Dynamite Headdy

Aveste mai immaginato che un giorno tutti questi modi di dire (in particolar modo gli ultimi due, mi danno una certa sensazione di deja-vu...), sarebbero stati attinenti alla realtà in maniera fisica? Immagino proprio di no, in caso contrario infatti dubiterei fortemente della vostra integrità mentale (che spero non sia giunta già a questo livello).
Per farla breve, il protagonista di questo giochillo è un tizio che può staccarsi letteralmente la testa dal collo e quindi utilizzarla come arma, ma, come avremo modo di vedere in seguito, questa non è la sua unica abilità.
Una delle caratteristiche peculiari di questa produzione è la totale idiozia che permea buona parte del gioco, spesso si assistono ad alcune scenette ultrademenziali, come quella che vi vede affrontare un enorme gatto meccanico che balla a ritmo di orchestra... ditemi se questo non è un gioco per dementi, ma del resto se l'hanno dato a me da recensire un motivo ci sarà pure (ognuno ha i giochi che si merita).
Ovvio che un titolo scemo deve avere una trama scema e questo Dynamite Headdy oltre ad avere un nome lungo e oltremodo inutile, non fa eccezione a questa regola: pensate un po', voi interpretate il protagonista di uno show di grande successo, uno dei migliori sull'isola di... boh, il nome non c'è scritto da nessuna parte, ma per quanto mi riguarda questo posto potrebbe benissimo chiamarsi l'isola dei beoti.
Purtroppo il fatto di essere una stella del Treasure Theater, vi ha procurato moltissimi nemici ed in particolar modo due di questi sono davvero molto insidiosi; il primo rivale con cui dovrete fare i conti è un gattaccio schifoso che risponde al nome di Trouble Bruin, il quale prima cercherà di eliminarvi in uno scontro a base di sfere energetiche, poi si trasformerà nel già descritto gatto meccanico e infine vi attaccherà sottoforma di gatto-razzo, munito di braccio meccanico con il quale "sbatacchiarvi" fino a ridurvi in brandelli (per quanto sia possibile ridurre in brandelli un giocattolo, quale voi siete).
Ma Trouble Bruin è nulla a paragone di Dark Demon, uno spregevole essere demoniaco (scusate la banalità, ma del resto uno che si chiama Demon...) che vuole trasformare il vostro bellissimo mondo (ma non era un'isola? Mah, mi sa che non c'ho capito molto della trama...) in una distesa desolata e per far ciò farà evaporare gli oceani e renderà le terre aride e incoltivabili, ma in quest'epoca di paura e desolazione arriverà un uomo a salvarci: KEN SHIRO!!! Atatatatata!!! No, mi sa

MA

Se non è un gioco fuori di cranio questo! Dal più piccolo particolare grafico allo svolgimento della trama, Dynamite Headdy trasuda demenzialità e surrealismo, grazie al comportamento "inusuale" di Headdy stesso e dei suoi nemici, sempre pronti a prodursi in azioni parecchio bizzarre. I Treasure, dopo Gunstar Heroes, hanno realizzato un platform game molto giocabile, divertente e colorato (forse anche un po' troppo colorato, in effetti), addirittura un gradino più in su rispetto al loro prodotto precedente. Chissà il prossimo...

che ho un attimino divagato, voi cosa dite?
Eravamo rimasti a Dark Demon, che in preda ad un isterismo totale, dovuto al fatto di avere il nome più banale dell'universo, decide di rendere tutti gli abitanti di quest'allegro mondo, suoi schiavi. Un tizio davvero cattivo, non c'è che dire.
Fortuna che dalla nostra abbiamo un super eroe con la testa ben piantata sulle spalle... no, eh? Va bene Alex, la smetto con queste battute, però adesso posa la katana, che mi rende nervoso.
Prima che la situazione degeneri in una valanga di orrende freddure, sarà il caso di andare avanti con la recensione. Insomma, se non l'avete ancora capito, Dark Demon è un tipetto molto cattivo che ce l'ha con voi per motivi non ben precisati ed è per questo che dovrete combatterlo fino allo stremo delle forse e quindi eliminarlo senza pietà dalla faccia della galassia.
Bene, adesso sono arrivato al "punto del non ritorno", quello dove non sai più cosa inventarti e nel contempo speri di riuscire a guadagnare tempo per un'idea geniale, chessò, potrei parlarvi delle teste... teste? Esatto, che idea geniale le teste! Forse non lo sapete ma con la vostra bella testolina potrete fare un mucchio di azioni!
Oltre alla già citata funzione di arma, potrete addirittura arrampicarvi, ma solo se la piattaforma sopra di voi è dotata di "hangman" una specie di palloncino a testa in giù da agganciare con la bocca.
Un'altra caratteristica peculiare della vostra "crapa" è l'interscam-

biabilità, infatti avrete modo di cambiarla colpendo gli headcase, dei tizi obesi che vanno in giro con degli utilissimi power-up, che adesso andiamo a conoscere: i primi e classici bonus sono il "lancia-teste multiplo" a tre direzioni, la testa martello, il lanciafiamme, il circolo di protezione (oddio, speriamo che non mi senta nessuno di quelli che giocano a Magic) e l'aspirapolvere, un po' meno comuni la testa chiodata con la quale arrampicarvi sulle pareti, l'invulnerabilità e la testa-bomba con tanto di miccia.

Tantissimo altri power-up sono presenti nel gioco e solo percorrendo alcune particolari strade potrete o dovrete utilizzarli; molto bella anche l'idea dei sottogiochi relax come quello che vi vede impegnati nel tentativo di realizzare una serie di canestri, utilizzando la vostra testa per direzionare i palloni da basket.

Passando al commento, non posso che essere entusiasta di quest'ultimo gioco della Sega, davvero ben programmato e incredibilmente originale, cosa parecchio strana se considerate gli ultimi titoli di questo genere.

Certo, i difetti con mancano, una delle cose che più mi stanno sullo stomaco è la fase iniziale, che in pratica dovrebbe rappresentare l'introduzione; purtroppo siete costretti a rifarvela tutte le volte che iniziate a giocare, inoltre avrai gradito un sistema di password o per lo meno dei "continue", anche perché la difficoltà di gioco è tutt'altro che bassa.

Molto carina invece la possibilità di fare pratica con tutte le vostre abilità, veramente un'opzione intelligente che non vi obbliga a perdere milioni di vite prima di prendere il controllo totale del personaggio e dei suoi eventuali power-up.

Insomma, grande grafica, grande giocabilità e trovate realmente divertenti e demenziali, l'unica grossa pecca rimane la difficoltà generale di gioco: è un vero peccato non aver curato meglio questo fondamentale parametro, però la perfezione non è di questo mondo o mi sbaglio?

Mirko "TMB" Marangon

MEGADRIVE	
GRAFICA +Colorata e fluida +Buona velocità	94
SONORO +Musiche adatte alla situazione	89
GIOCABILITA' +Ottima l'opzione di training +Divertentissimo	94
LONGEVITA' +Decisamente vasto e vario... -...ma troppo difficile.	82
SEGA	91

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL. 039/2457102 - FAX 039/2450444
VIA VITTORIO EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL. 039/6083451

• LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI SOLO VIA FAX •

DRAGON BALL Z 2	99.900
DRAGON BALL Z 3	119.900
DUNK & HOOP	TEL.
FATAL, FURY 2 SPECIAL	129.900
FIRE FIGHTING	TEL.
GOKUJO PARODIUS (PARODIUS II)	TEL.
HANA NO KEIJI	TEL.
MICKY & MINNIE MAGICAL ADV.	TEL.
MORTAL KOMBAT 2 (USA)	144.900
MUSCLE BOMBER	99.900
NBA JAM	76.900
NOSFERATU	TEL.
PC KID	149.900
PERFECT ELEVEN	TEL.
RANMA 1/2 PART 3	99.900
SUPER METROID	89.900
SUPER STREET FIGHTER 2	149.900
WORLD HEROES 2	119.900
YU YU HAKUSHO 2	99.900
ZSHUBIBIM MAN ZERO	TEL.
DYNAMITE HEADDY	99.900
ECCO THE DOLPHIN II	106.900
FATAL FURY II	119.900
GUNSTAR HEROES	64.900
MORTAL KOMBAT 2 (JAP)	129.900
NBA JAM	49.900
NIGEL MANSELL INDY	TEL.
OUTRUNNERS.	73.900
POWER INSTINCT	TEL.
PULSEMAN	109.900
RAGNACENTY	119.900
SAILORMOON	123.900
SAMURAI SHODOWN	TEL.
SONIC & KNUCKLES	119.900
STREET OF RAGE II	59.900
STREET OF RAGE III	89.900
SUBTERRANIA	104.900
TECMO SUPER BOWL II	TEL.
TOM & JERRY	TEL.
VIRTUA RACING	126.900

INCREDIBILE

DOUBLE PRO FIGHTER 32 MBIT L. 800.000

(funziona su SNES/FAMICON/MEGADRIVE/GENESIS)

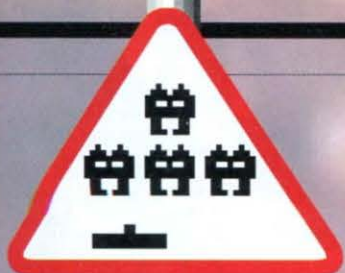
SUPER WILDCARD DX 32 MBIT L. 750.000

(funziona su SNES/FAMICON)

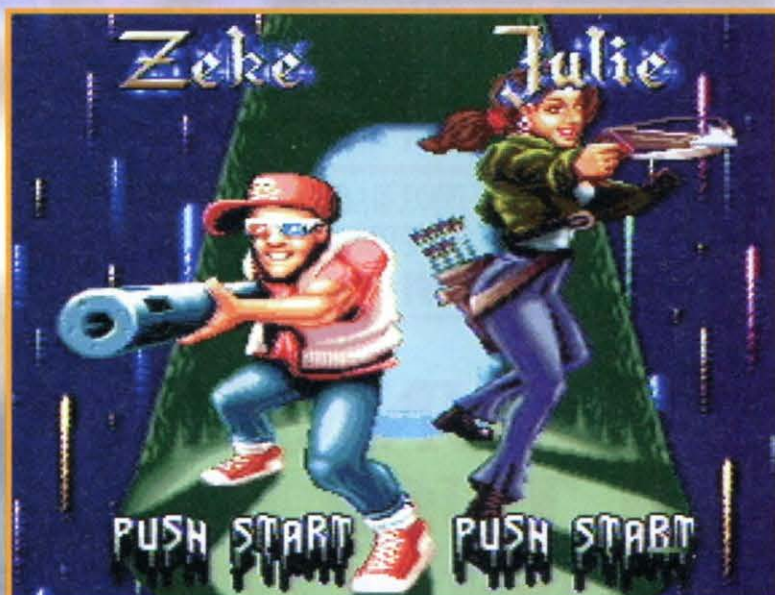
MEGA CD

MCD 3x3 EYES	82.900
MCD DRAGON'S LAIR	75.900
MCD FINAL FIGHT	32.900
MCD SONIC CD	61.900
MCD URUSEI YATSURA (LAMÙ)	129.900
MCD WONDER DOG	25.900
SUPERNES USA	236.000
MEGA DRIVE II JAP	232.900
SUPE ADVANTAGE JOYSTICK	99.900
TOP FIGHTER JOY PROF. BAR	139.900
APOLLO JOY BAR (NINTENDO-SEGA-NEC)	129.900
SN PROPAD (NINTENDO)	39.900
JAGUAR 6 BUTTONS JOYPAD (SEGA)	29.900

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI GIAPPONESI

91

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	

Ecco il seguito del gioco più bello dell'universo, del gioco che ha rivoluzionato tutto il mondo video ludico moderno; in poche parole, sono un bugiardo!

Avete mai giocato il primo episodio di questo nuovo titolo? No? vabbé, non importa, tanto fa lo stesso. Sappiate comunque che il papà di questo ultima fatica targata JVC si chiamava Zombies (o anche Zombies Ate My Neighbors).
La storia non è proprio originalissima: voi, non si sa bene per quale motivo, vi trovate in un bel mondo popolato da non-morti che vorranno farvi la pelle, e da oggetti assatanati che non staranno un attimo fermi (per gli amici, poltergeist). Siete però così sfigati che non potete scappare, anzi, dovete girovagare per macabri ambienti al fine di salvare chiunque sia vivo e vi chieda aiuto.
Nel gioco potrete scegliere tra due personaggi differenti, e cioè un simpatico teppistello psichedelico e una ragazzina altrettanto schizzata. Se giocate con un amico, invece, sarete costretti a prendere quello che il vostro amico non vorrà

(questo in caso che il vostro amico sia più grosso), altrimenti avrete voi il beneficio della scelta - comunque sia, i due si distinguono solamente per l'aspetto, visto che ai fini del gioco sono esattamente la stessa cosa.
Lo scopo di ogni quadro, come vi ho già detto, è quello di scovare e salvare tutti gli "esseri umani" in pericolo per poi raggiungere una porta dimensionale (la fine del livello) e ricominciare da capo in un luogo completamente nuovo. Per eliminare le varie creature crepuscolari che vi ostacoleranno in ogni momento avrete a vostra disposizione tutta una serie di belle armone cattive, alle quali però non sono riuscito a dare un nome (a parte la balestra con relativi dardi, che è quella standard) e che troverete sparse per l'area di gioco. Le armi di cui sopra però avranno un numero limitato di colpi, quindi ricordatevi di farne buon uso.
Ah, quasi dimenticavo, per entrare nella varie stanze o per uscire da luoghi bloccati da porte dovrete usare della chiavi, che troverete per terra così come le armi; senza chiavi non si passa, uno dei problemi principali del gioco consisterà anche nella loro ricerca.

Globalmente, l'aspetto meglio curato è senz'altro la grafica; i livelli infatti hanno una notevole pulizia grafica e gli sprite, nel contesto lugubre e tenebroso, sono animati e disegnati con un ottimo stile. Anche la particolare isometria non è affatto malvagia, infatti, a parte qualche punto coperto da muri o altro, permette di avere una visuale insolita e tutto sommato completa, una specie di compromesso tra originalità (anche se non poi molta) e utilità effettiva.

L'unico inconveniente a tutto questo è che spesso non si riesce a colpire i nemici, dato che la loro posizione apparente non coincide sempre con quella reale per via della prospettiva. Questo può causare un po' di confusione e, soprattutto, un bel po' di perdite di energia indesiderate.

La parte sonora, invece, mi ha lasciato praticamente indifferente: le musiche vengono dimenticate non appena ci si concentra, mentre gli effetti sonori brillano più che altro per il quasi totale anonimato (non è un complimento, ma non è nemmeno un'offesa).

Per quanto riguarda la giocabilità, potrebbe anche "funzionare", se non fosse per l'eccessiva difficoltà di gioco: i nemici, infatti, sono un po' troppo insistenti (vedi alberi e diavoletti) e una volta che vi corrono dietro, non c'è più niente da fare, l'energia è persa; come se non bastasse, poi, le password vengono rivelate a intervalli troppo lunghi - questo probabilmente per aumentare la longevità, certo però che così il gioco diventa davvero frustrante..

Concluendo, come gioco potrebbe anche essere considerato "meritevole", ma solo se siete degli esperti o dei fanatici del genere e se avete una pazienza a prova di bomba.

Raffaele Sogni

SUPER NES	
GRAFICA + Molto ben definita. + Sprite simpatici.	92
SONORO + Effetti buoni ma non eccelsi. - Musica abbastanza anonima.	88
GIOCABILITÀ + Divertente in due. - Un po' troppo difficile da soli.	91
LONGEVITÀ + Abbastanza lungo. - Bisogna avere la costanza di finirlo.	89
JVC	91

BIT WORLD VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 - Monza (Mi) tel/fax 039/2720499 - **TEL.039/2720499**

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGADRIVE

ALADDIN	L. 75.000
BUBSY II	**L.109.000**
CHIKY CHIKY BOYS	L. 29.000
ART OF FIGHTING	L. 79.000
CLAYFIGHTER	TEL
DYNAMITE HEADDY	L.105.000
DINO DINI'S SOCCER	TEL
DORAEMON	L. 49.000
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L. 99.000
ECCO THE DOLPHINE II	TEL
EA FIFA INT. SOCCER	L. 99.000
EA FIFA INT. SOCCER 95	TEL
EARTHWORM JIM	TEL
ETERNAL CHAMPION	L. 99.000
FATAL FURY II	L.119.000
FLINK	TEL
FLINSTONES	L. 49.000
FLINSTONES THE MOVIE	**TEL**
EA TENNIS	TEL
EX RANZA	L. 59.000
GUNSTAR HEROS	L. 69.000
YOUNG INDIANA JONES	L.109.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
JURASSIC PARK II	TEL
J.POND 3	L. 37.000
KICK BOXING	L. 39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L. 69.000
LION KING	**TEL**
LOTUS TURBO CHALLENGE	L. 39.000
MAZIN SAGA	L. 49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY AND DONALD	L. 59.000
MICKEY MANIA	TEL
MICROMACHINE 2	TEL
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	TEL
M. JORDAN CAOS	TEL
N.MANSELL F1	**TEL**
NBA JAM	L. 65.000
NBA LIVE 95	TEL
NHL 95	TEL
OCCHIALI VIRTUALI	TEL
OUTRUNNERS	L. 89.000
POWER DRIVE	TEL
PULSEMAN	L. 95.000
PROBOTECTOR (CONTRA)	TEL
MEGAMEN WILY WARS	TEL
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 39.000
RAGNACENTI	L. 94.000
ROCKET KNIGHT ADV.	L. 55.000
ROCKET KNIGHT ADV. 2	TEL
SAMURAI SPIRIT	**TEL**
SLAM MASTER	TEL
SHAQ FU	TEL
SHINING FORCE II	TEL
SONIC 3	L. 89.000
SONIC AND KNUCKLE	TEL
SPARKSTER	**TEL**
STREET FIGHTER II S.C.E.	L. 79.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L. 79.000
S.MONACO GP II	L. 37.000
SYNDACATE	TEL
TAZMANIA	L. 39.000
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L. 69.000
THE HIBRID FRONT	L.119.000
TOEJAM AND EARL II	L. 59.000
TOM & JERRY	TEL
URBAN STRYKE	TEL
VIRTUA RACING	L. 119.000
WORLD HEROS	L.125.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ZERO TOLERANCE	TEL
ACTION REPLY 2	**L.115.000**

TUTTI I NOMI ED I MARCHI SOPRA ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA.

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

ADDAM'S FAMILY	L. 69.000
AERO THE ACROBAT	L. 59.000
ALADDIN	L.129.000
ALIEN 3	L.95.000
ART OF FIGHTING 2	TEL
BATTLE SOCCER II	**TEL**
BATMAN THE ANIM. SERIES	TEL
BEAUTY AND THE BEAST	L.129.000
BREATH OF FIRE II	TEL
BRAIN LORD	L.129.000
CAPITAN TSUBASA V	TEL
CIVILIZATION	TEL
COSMOGANG THE VIDEO	TEL
DEMON'S BLAZON	**TEL**
DINO DINI'S SOCCER	**TEL**
DRAGON BALL Z 3	TEL
DRAGON BRUCE LEE	**TEL**
DESERT FIGHTER	L.119.000
EARTHWOM JIM	**TEL**
FAMILY CIRCUIT	**TEL**
FATAL FURY II	L.99.000
FATAL FURY SPECIAL	L.129.000
FIGHTER'S HISTORY	L.129.000
FINAL FIGHT II	L. 69.000
FINAL FANTASY ADV III	TEL
FEDA EMBLEM OF JUSTICE	TEL
FORMULA 1 HERO 94	**TEL**
F1 NIGEL MANSELL	L.109.000
FULL THROTTLE RACING (MOTO)	**TEL**
G-GUNDAM FIGHTER	**TEL**
GP 1 - RS (MOTO)	**TEL**
GHOST CHASER (PICCHIAD. SCOR.)	T
GOEMON GAMBARRE 3	**TEL**
HATTRICK HERO II	TEL
HOKUTO NO KEN 7	L.125.000
KICK OFF 3	TEL
KARATE CLUB	TEL
ILLUSION OF GAIA	TEL
J.LEAGUE EXITE STAGE 94	L.169.00
J.CONNORS TENNIS	L. 99.000
LETHAL ENFORCE+GUN	L.159.000
LORD OF THE RING	TEL
KIKY KAY KAY II	L.139.000
MAGIC JOHNSON BASKET	L.59.000
MEGAMEN SOCCER	L.89.000
MORTAL KOMBAT	L.89.000
MORTAL KOMBAT II	TEL
MOTHER II	TEL
MICKEY MANIA	**TEL**
MICKEY MOUSE CIRCUS MISTERY	TEL
MULTIPLAY VOLLEYBALL	TEL
NOSFERATU	**TEL**
NBA JAM	L.89.000
PARODIUS II	TEL
PERFECT 11	**TEL**
POP'N'TWEEN BEE 2	L.119.00
PATLABOR	L.129.000
PRIME GOL 2	TEL
RANMA 1/2 IV	L.129.000
RIDER'S SPIRIT (MOTO)	**TEL**
SAMURAI SPIRIT	**TEL**
SHAQ FU	**TEL**
SPARKSTER	TEL
SHAQ FU	TEL
SPARKSTER	TEL
STREET RACER	**TEL**
SAMURAI SPIRIT	**TEL**
SD HYRIUKO NO KEN	TEL
TERMINATOR II ARCADE	L.99.000
S.STREET FIGHTER II	TEL
S.BOMBERMAN II	TEL
MUSCLE BOMBER	L.99.000
STAR FOX	L.79.000
S.METROID	L.99.000
STUNT RACE FX	L.149.000
SWORLD WORLD II	TEL
TETRIS 3	TEL
VORTEX	TEL
WILD GUN	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
THE FIRE MAN	TEL
ULTIMATE FIGHTER	**L.139.000**
RETURN OF THE JEDI	**TEL**

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

HUMAN GRAND PRIX 3	**TEL**
F1 CIRCUS 3	**TEL**
DONKEY KONG COUNTRY	**TEL**
LION KING	**L.145.000**
MILITIA	**TEL**
MORTAL KOMBAT II SFC JAP	**TEL**
N. MANSELL INDY RACING	**TEL**
PACMAN 2	**TEL**
POWER INSTINCT	**TEL**
RANMA 1/2 1	L. 99.000
SHOOT (CALCIO ALLA CAP. TSUB.	**TEL**
SD GREAT BATTLE 2	L.139.000
MICHAEL ANDRETTI RACING	**L.139.000**
ULTIMA 7 BLACKGATE	**TEL**
ACTION REPLY 2	**L.115.000**

GIOCHI GAME GEAR

ALADDIN	L.59.000
ECCO THE DOLPHINE	L.59.000
NBA JAM	L. 59.000
MORTAL KOMBAT	L.59.000
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC DRIFT	L.59.000
DYNAMIITE HEADDY	L.62.000
STREET OF RAGE II	L.57.000
ADDAMS FAMILY	L.59.000
FATAL FURY SPECIAL	**L.79.000**
SONIC AND TAIL'S II	**L.59.000**

MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER	L39.000
AIR RESCUE	L.39.000
ALIEN STORM	L.39.000
ARCADE SMASH TV	L.39.000
BACK TO THE FUTURE 3	L.39.000
CHUCK ROCK	L.39.000
GOLDEN AXE	L.39.000
MOONWALKER	L.39.000
NEW ZELAND STORY	L.39.000
SPACE GUN	L.39.000
STAR WARS	L.39.000
SHINOBI	L.39.000
S.TENNIS	L.39.000
LION KING	**L.79.000**
ROAD RUSH	L.39.000

GIOCHI MEGA CD

BATTLECORPS	TEL
BRUTAL	TEL
DRAGON'S LAIR	L.125.000
FINAL FIGHT	L. 49.000
F1 WORLD CHAMP. H. S.	L.119.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	TEL
LETHAL ENFORCE II	L.129.000
ILLUSION CITY	L. 75.000
MEGARACE	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MORTAL KOMBAT	L.59.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	TEL
SOULSTAR	L.119.000
SILPHEED	L.119.000
SONIC CD	L. 69.000
TOMCAT ALLEY	L.105.000
WWF RAGE IN THE CAGE	L.119.000
KAIMEN RAIDER	L.129.000
HEART ALIEN	TEL
REBEL ASSAULT	L.109.000
RISE OF THE DRAGON	L. 69.000
STAR BLADE	TEL
NBA JAM	TEL

LA BIT WORLD AUGURA A TUTTI *BUON NATALE E UN FELICE ANNO NUOVO.*

GIOCHI SATURN

VIRTUA FIGHTER / DAYTONA RACING
SUPER SHINOBI
TELEFONA PER GLI ALTRI TITOLI

GIOCHI MEGA 32 SX

STAR WARS ARCADE / DOOM
SUPER AFTERBURN. / METAL HEAD
MIDNIGHT RAIDER'S
SUPER MOTOCROSS

GIOCHI SONY PSX

RIDGE RACER / STAR BLADE
CYBER SLED

GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK	L. 99.000
JHON MADDEN FOOTBALL	L.109.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
IRON MAN	L. 99.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 99.000
DOCTOR HAUSER	L. 99.000
DRAGON'S LAIR	L. 89.000
SHADOW WAR OF SUCC.	L. 99.000
MEGARACE	L.99.000
TOTAL ECLIPSE	L. 95.000
20TH CENTURY ALMANAC	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L.129.000
S.STREET FIGHTER II TURBO	TEL
J. LEAGUE VIRTUAL SOCCER	L. 99.000
MADDOG MCCREE II	L. 95.000
SHOCK WAVE	L. 95.000
BURNING SOLDIER	L. 95.000
NOVA STORM	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 95.000
SLAYERS	L. 95.000
ULTRAMAN	L. 95.000
VR STALKER	L.95.000
THEME PARK	L.119.000

GIOCHI NEO GEO CD

ALPHA MISSION II	L.109.000
ART OF FIGHTING II	L.115.000
AERO FIGHTERS 2	L.129.000
FATAL FURY SPECIAL	L.115.000
FOOTBALL FRENZY	L.115.000
LAST RESORT	L.115.000
KING OF MONSTER II	L.115.000
KING OF FIGHTERS 94	L.129.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.115.000
TOP HUNTER	L.129.000
SUPER SIDE KICK 2	L.129.000
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	TEL

CONSOLE E ACCESS.

MEGADRIVE II EUR + 2 PAD	L.229.000
MEGADRIVE II PAL + GIOCO	L.249.000
MEGA CD II JAP+4 GIOCHI	L.489.000
MEGA 32 X	**L.395.000**
SATURN + VIRTUA FIGHTER	**TEL**
S.NINTENDO USA + 1 PAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.259.000
S.FAMICOM + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.399.000
SUPER GAMEBOY	L.139.000
SONY PLAY STATION	TEL
PC ENGINE GT + GIOCO	L.295.000
NEO GEO CD + KING OF F. 94	L.1.099.0
3DO + GIOCO	L.899.000
JOYPAD 6 TASTI + TURBO MD	L.35.000
JOYPAD CACOM SOLDIER MD	L.45.000
ALIMENTATORE 220V MD	L.25.000
CAVO SCART SNES /SFC	L.23.000
JOYSTICK ARC. PRO MD/SNES	L.89.000

GIOCHI CD ROM PER PC

PATRICIAN L.59.000 - GATEWAY II HOM. L.59.0 LABYRINT OF TIME L.59.000 - SHERLOCK HOLMES 3 L.59.000 - MADDOG MCREE L.49.0 LAWNMOVER MAN L.59.000 - INCA L.49.000 F15 STRYKE EAGLE 3 L.59.000 - RET. TO ZORK L.59.000 - DUNE L.49.000 - COMPILATION 3 GIOCHI L.45.000 - ULTIMA VIII L.79.000 GIOCHI PER ADULTI VM18 L.39.000 -
NASCAR RACING TEL

95

GIOCATORI:	1-8
LIVELLI:	54
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	-

Tanto tempo fa uscì un gioco dalla grafica bruttina, ma dalla giocabilità immensa. Si chiamava MicroMachines. Adesso quelli della Codemasters ha deciso di farne un seguito... Ma non hanno nemmeno idea delle terrificanti conseguenze di una simile pensata!

MicroMachines 2 TURBO TOURNAMENT

E cosa sarà mai?!? Del resto quali terribile conseguenze potrebbe avere un gioco innocente come MicroMachines 2? Beh, provate a prendere quattro redattori particolarmente euforici e sbatteteli davanti al Megadrive, ne seguiranno una serie di urla, sbracciamenti e parolacce irripetibili come non ne avete mai sentite prima! Ma perché accade tutto ciò? Beh, provate e capirete.

Comunque prima di sbilanciarmi in sperticatissimi elogi, preferirei parlarvi un po' del gioco, concentrandomi soprattutto sulle differenze fra il primo titolo e questo, che ne rappresenta la naturale evoluzione (nooo, ma quale incredibile deduzione).

Prima di tutto vorrei far notare che finalmente qualcuno ha avuto la geniale intuizione di creare una cartuccia "intelligente"; in pratica per poter giocare in quattro contemporaneamente non avrete più bisogno di scomodi e costosi (e spesso incompatibili fra loro) adattatori, ma, pensate un po', sul cartuccione (rinominato per l'occasione J-CART) sono già installate due fantastiche e comodissime porte joypad!!! Dico io, ma ci voleva tanto? Perché l'Electronic Arts con Fifa non ha fatto altrettanto? Mah, misteri della vita...

Già questo particolare mi ha gasato come un Garelli, figuratevi quando ho scoperto che si poteva giocare addirittura in modalità "party", da me soprannominata "macello collettivo". In pratica con quattro joypad è possibile giocare in otto dico, otto giocatori!!! Tutti insieme e tutti sullo stesso monitor! Per poco non battevamo il record di Bomberman (10 player).

Voi direte, "e come si fa se i joypad sono solo quattro?"; il trucco sta nell'usare un joypad in due (comodissimo...), così che uno utilizzi la croce per sterzare e frenare e l'altro faccia altrettanto, usando ovviamente i tasti A, B e C. Ovviamente l'accelerazione è automatica.

Certo, è un modo un po' estremo, però tutto sommato funzione e poi vuoi mettere il divertimento di otto persone che si scannano davanti ad un "microscopico" monitor a 14 pollici? Roba che se vi vedono i vostri genitori, minimo minimo vi rinchiudono in un manicomio per cerebrolesi (in pratica vi obbligheranno a lavorare per ConsoleMania, ma non ditelo in giro).

Ovviamente questi sono casi decisamente estremi, infatti esistono parecchie modalità di gioco anche in modo singolo: la prima categoria è definita CHALLENGE e vi permetterà di gareggiare in ben 54 percorsi, ma il bello sta proprio nelle differenziatissime piste, le quali andranno affrontate con un sacco di particolarissimi mezzi (mi sa che se scrivo un altra parola che finisce per "ssime", Alex mi usa come dischetto pulisci testine...)(anche perché lo spell-checker del Mac non le riconosce... NdAlex).

Inutile dire che questi mezzi, sono proprio le famosissime (dai Al non te la prendere, scherzavo...) MicroMachines, ma non solo, infatti i programmatori hanno approfittato dell'introduzione delle MiniMicroMachines, per includere un sacco di percorsi veramente microscopici, ma comunque giocabilissimi (Aleeeex!!! Tirami fuori dal drive del Mac!!!)(No, prima mi fai lo spell-check del tuo testo! NdAlex).

Va detto che i 54 percorsi non sono "gratuiti", infatti per poter proseguire dovrete necessariamente classificarvi entro le prime due posizioni (su quattro giocatori), altrimenti perderete una delle vostre (preziose) vite, aumentando il rischio di essere eliminati.

Ovviamente il vero divertimento sta nel modo head-2-head, dove dovrete cercare di distanziare il vostro avversario a tal punto che si ritrovi fuori dallo schermo (in pratica lo costringerete a uscire dal campo visivo senza possibilità di recupero). Giocare da soli non

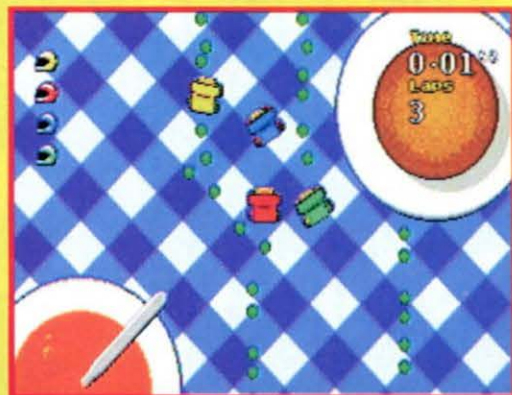
BDM

Per la serie "le grandi e inconfutabili verità del BDM": comprate questo gioco, è dannatamente bello e divertente, se poi questo mese Consolemania esce in ritardo... beh, la colpa è della Codemasters!!!

La giocabilità di questo gioco è a dir poco "allucinogena", il divertimento nel carognare MAO (dal Novissimo BDM, carognare: fare carognate) raggiunge vette altissime (oltretutto MAO sembra nato per perdere, in due giorni ha perso quantità industriali di panini rigorosamente "salamella oriented"). Micromachines 2 è davvero imperdibile per ogni possessore di Megadrive fanatico di giochi di corsa e di gare testa a testa.

è un granché divertente, però quando incominciano gli sfidoni a due, tre o quattro persone, c'è di che esaltarsi (Shin, BDM e MAO lo sanno MOLTO bene).
Queste opzioni erano però disponibili anche nel vecchio MicroMachines, difatti l'unica vera aggiunta riguarda la Super League, in cui potrete giocare in una specie di lega (ovvio) divisa in quattro gironi, nella quale proseguiranno solo i giocatori che avranno ottenuto i migliori piazzamenti e conseguentemente i migliori punteggi.
L'ultima opzione riguarda il Time Trials, una vera e propria gara contro il tempo in cui dovrete cercare di realizzare i migliori tempi su piste sempre più difficili e tortuose (ve ne sono alcu-

ne veramente assurde, come quella ambientata su un tavolo da biliardo o, peggio, quella all'interno di un flipper!).
Per quanto riguarda il gioco a due o più persone non cambia quasi nulla rispetto alle gare normali, infatti sia lo scopo dell'head-2-head che del single race rimane il medesimo, le vere differenze le troverete giocando in quattro nella modalità "smodata", un modo come un altro per definire il modo TEAM (due contro due a squadre).
A mio parere è proprio questa caratteristica che rende MicroMachines 2 un vero classico; non c'è niente di più esaltante che giocare in squadra, così mentre uno sbatte gli avversari fuori dalla pista, l'altro cerca di "fumarsi" tutti e quindi accumulare un preziosissimo punto; guardate, difficilmente ho visto tanta gente esaltarsi così tanto per un gioco, vi assicuro che non vedevo una simile euforia dai tempi del primo Street Fighter II! Non oso immaginare cosa potrebbe essere il gioco a otto (suppongo un massacro).
Comunque cimentarsi nel modo a più giocatori vi obbligherà a scegliere fra vari tipi di pista, se siete

alle prime armi vi converrà selezionare Rookie Games (altrimenti

rischiate di volare fuori dal percorso ogni due secondi), mentre se ormai per voi il gioco non ha più segreti, non vi resterà che lanciarvi nel Pro Tournament, anche se a mio parere il top lo si raggiunge con il MegaMix, dove affronterete una serie di percorsi totalmente casuali e quasi sempre imprevedibili.
Carina anche la possibilità di organizzare un campionato totale a eliminazione diretta, anche se è consigliabile usare tutti e sedici i concorrenti, in modo da prolungare il divertimento (in quattro non dura niente).
Se poi avete appena organizzato una festa e avete in casa 16 persone scalmanate, ecco giungere l'opzione finale, ovvero il PARTY PLAY! Qui potrete giocare per

SHIN

Era da tempo che non vedevo l'intera redazione così entusiasta per un gioco... tutti concordi, tutti che si divertono e tutti pronti a battagliare fino all'ultima scorrettezza. Da soli è un giochino divertente, così come lo era il primo Micro Machines, ma il meglio del meglio è giocare in quattro a squadre di due. Io e MAO abbiamo dato parecchio filo da torcere a BDM e TMB (al contrario della coppia Raffo - MAO, poco omogenea) e nel giro di un paio di giorni si sono aperti dei giri di scommesse incredibili (caffè, panini alla salsiccia e birra): per ora sono in attivo di un caffè, non è molto, ma è sicuramente meglio di essere indebitati fino al collo con delle vere e proprie sanguisughe redazionali. Okay dokey, vado che c'è qualche pollo da spennare... (dove hai trovato uno specchio in redazione? NdAlex)

RAFFO

Beh, che questo sia un gioco fantastico credo lo abbiano già scritto tutti gli altri nei vari box; quindi, per differenziarmi un po' dai vari fetentoni, vediamo di fare il finto bastian contrario (in realtà il gioco merita di essere acquistato indipendentemente dai difetti che vi dirò) e di vedere le lacune che presenta questo gioco.
Innanzitutto, giocato da solo è parecchio difficile, ma questa è in effetti una lacuna colmabile con un po' di allenamento. Il problema che vorrei maggiormente sottolineare è che Micromachines 2 è divertentissimo se giocato in quattro o anche in due; la cosa regge solo però se tutti i partecipanti posseggono più o meno le stesse qualità, altrimenti sarà troppo facile vincere per il possessore della cartuccia (e quindi, mancando lo spirito competitivo, non si divertirà), e sarà conseguentemente troppo facile perdere per gli altri (che a loro volta, capendo che la bravura si acquista con le ore di gioco, si demoralizzeranno, e quindi anche loro non si divertiranno). In poche parole, quindi, per divertirvi, o dovrete giocare con amici al vostro livello, oppure dovrete giocare da soli (e fidatevi del Raffo, che se non lo sa lui... NdAlex).

Beh, forse ho un po' esagerato, del resto ho notato che giocando da soli sembra aver di fronte una specie di MicroMachines Turbo o Plus, infatti le novità sono poco rilevanti e ho paura che presto l'entusiasmo scivoli nella noia (complice anche una difficoltà di gioco discretamente alta).
Se invece avete un sacco di amici nota proprio che è stato pensato e programmato con la modalità multiplayer ben in mente.
Cos'altro vi devo dire se non compratelo e giocatelo con chiunque vi capiti a tiro? Però state attenti, perché rischiate di non uscire più di casa...

Mirko "TMB" Marangon

l'appunto in sedici, sia nella modalità knockout, sia in quella a otto giocatori contemporanei, in questo caso però rischiate di distruggere: 1) i joypad, 2) la casa, 3) la pazienza di vostra mamma. Ultima chicca, il gioco salverà automaticamente tutti i vostri migliori punteggi ed eventuali record di pista, questo grazie a una fantastica batteria che quelle prodigiose menti della Codemasters hanno prontamente installato sulla nostra bella cartuccia. Io proporrei di fargli un bel monumento, voi cosa ne dite?

IL MEGADRIVE NON É PIÚ SOLO

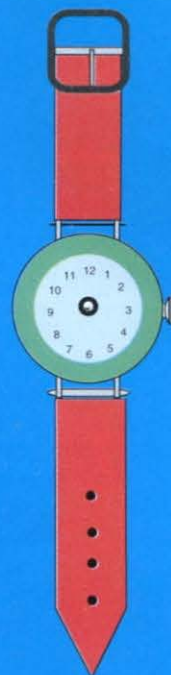
Ok, un po' in ritardo ma anche per il Super Nintendo - distribuita dalla Sony - è arrivata la prima versione di MicroMachines. Beccatevi al volo qualche foto assieme a un giudizio decisamente positivo. Cosa ci si poteva aspettare del resto?

Arrivati a questo punto vi sarete resi conto da soli di quanto mi abbia esaltato questo giochino, che a prima vista non varrebbe due lire, con una grafica essenziale e un sonoro appena apprezzabile, ma che in realtà nasconde una "carica" molto particolare che vi spinge a giocarlo e rigiocarlo fino alla fine del mondo...

state sicuri che il divertimento non mancherà mai, questo gioco della Codemasters è troppo esaltante per cadere nel dimenticatoio nel giro di poche partite, si

MEGADRIVE

GRAFICA +Pulita e ben colorata -Qualche volta un po' troppo confusionaria	85
SONORO +Fa il suo dovere... -Però qualche effettino in più potevano anche mettercelo.	81
GIOCABILITA' +Epico +Totale	97
LONGEVITA' +Fantastico in più giocatori -Discreto nel modo sigle...	91
CODEMASTERS	95

NEW GAME

OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo
ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 129.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 89.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 149.000
ALADDIN	L. 129.000
AXELAY	L. 49.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
ALIEN 3	L. 79.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000
BATTLETOADS IN	
BATTLEMANIA	L. 89.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLACK HAWK	L. 99.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000
BEST OF THE BEST	
KARATE (USA)	L. 59.000
BIOMETAL	L. 109.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 99.000
BROWL BROTHER	L. 119.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 119,000
CONGO'S CAPER	L. 79.000
CLAYFIGHTER	L. 129.000
CYBERNATOR	L. 79.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000
DESERT FIGHTER	L. 129.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 159.000
DRACULA	L. 69.000
DRAGON	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 139.000
DICK ENSPAIKE	
DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000
PALLAVOLO (USA)	L. 149.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000
EARTH WORM JIM	L. 139.000
EXHAUST HEAT F1	L. 79.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 99.000
F ZERO	L. 69.000
FATAL FURY (USA)	L. 129.000
FINAL FIGHT 2	L. 89.000
FIRST SAMURAI	L. 129.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FLINSTONE THE MOVIE	L. 125.000
FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
GLI SBULLONATI	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
ILLUSION OF GAIA	telefonare
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000
JOHN MADDLEN	
FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000
JYMMY CONNORS TENNIS	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 99.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000
KICK OFF 3	L. 109.000
K.O. GEORGE F. BOXING	L. 59.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 99.000
LAWNMOWER MAN	L. 79.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS II	L. 129.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000
LORD OF RINGS	L. 99.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
YOSHI SAFARI	L. 59.000
MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000
MAGICAL QUEST	L. 149.000
MARIO IS MISSING	L. 69.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MAXIMUN CARNAGE	L. 139.000
MECHWARRIOR	L. 79.000
MEGA MAN X	L. 119.000
MISTER NUTZ	L. 119.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MIGHTY MAX	L. 109.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MARIO KART	L. 129.000
MARIO PAINT	L. 139.000
MICROMACHINE	L. 115.000
MORTAL KOMBAT II	L. 149.000
NIGEL MANSELL RACING	L. 119.000
NIGEL MANSELL F.1	
INDY CAR RAC.	L. 139.000
N.B.A. JAM	L. 129.000
N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
06 (JAP)	L. 79.000
PAC ATTACK	L. 109.000
PARODIOUS	L. 79.000
PILONTWINGS	L. 89.000
PIRATES DARK WATER	L. 125.000
PIT FALL	L. 139.000
PLOK	L. 119.000
POPULOUS	L. 79.000
POPULOUS II	L. 79.000
POWER RANGER	L. 159.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
PUFFI (ITA)	L. 139.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 149.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RUN SABER	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
SECRET OF MANA	L. 179.000
SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 179.000
SIDE POCKET (USA)	L. 149.000
SIM CITY	L. 89.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SPECTRE	L. 125.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 79.000
SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER BOMBERMAN	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
SUPER METROID	L. 109.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPER STREETFIGHT. II (USA)	L. 159.000
STREETFIGHTER II	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 69.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 139.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
STAR FLEET	L. 99.000
STUNT RACER FX	L. 149.000
SYLVANION (RPG)	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000
TINY TOONS	L. 79.000
THE LION KING	L. 139.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
THE BLUES BROTHERS	L. 99.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
THE 7th. SAGA	L. 119.000
TOM AND JERRY	L. 89.000
TOPOLINO MANIA	L. 139.000
TOTAL CARNAGE	L. 79.000
TOTAL CARNAGE	L. 69.000
TURN AND BURN (USA)	L. 119.000
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
T2 APCADE GAME	L. 79.000
ULTIMA FALS PROPHET	telefonare
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
UTOPIA (R.P.G.)	L. 119.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
VORTEX	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 129.000
WRESTRING	L. 69.000
WING COMMANDER 2	L. 89.000
WINTER OLYMPICS	L. 139.000
WIRLO	L. 79.000
WOLVERINE	L. 139.000
WORLD CUP USA '94	L. 129.000
WORLD HEROES 2 (USA)	L. 159.000
WWF RAW	L. 139.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

Nintendo

Titolo	Prezzo
ALLADIN	L. 89.000
BARBIE	L. 69.000
BATMAN 1	L. 49.000
BIG FOOT	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000
DOUBLE DRAGON I	L. 49.000
DOUBLE DRAGON III	L. 45.000
DRACULA	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GARGOILES QUEST 2	L. 49.000
GOAL	L. 59.000
GREMLINS 2	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LEMMINGS	L. 49.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
LION KING	L. 89.000
LOLO 3	L. 49.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	L. 49.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
OPEL GOLF	L. 59.000
PAPER BOY	L. 49.000
Pugslay Scavenger Hunt (Fam. Addams)	L. 89.000
ROBOCOP II	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
RYGAR	L. 49.000
SALOMON KEY	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SNAKE REVENGE	L. 49.000
SOLSTICE	L. 49.000
SKI OR DIE	L. 49.000
STAR WARS	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
SUP. SPIKE V.BALL (Pallavolo)	L. 49.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 69.000
TOP GUN	L. 49.000
TOP GUN 2	L. 49.000
TROG	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
ZELDA II	L. 49.000

CONSOLE ACTION SET
NINTENDO 8 BIT + PISTOLA +
2 JOY STICK + 2 GIOCHI
a sole L. 189.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ALIEN 3	L. 59.000
ADVENTUR ISLAND	L. 54.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000
BART SIMPSONS	L. 39.000
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S	L. 69.000
BATTLE UNIT ZEOTH	L. 49.000
BATMAN	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900
BURAI FIGHTER	L. 49.000
BURGER TIME	L. 66.900
BEST OF BEST	L. 39.000
CASTELIAN	L. 49.000
DARWING DUCK	L. 59.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DR. FRANKEN	L. 49.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
DUCK TALES	L. 59.000
DUCK TALES II	L. 75.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
FIFA SOCCER '95	L. 69.000
FLINSTONE THE MOVIE	L. 69.000
F1 RACE	L. 79.000
GAME CARTRIDGE (12 giochi)	L. 139.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 39.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 79.000
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KIRBY'S PINBALL LAND	L. 69.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
MARU'S MISSION	L. 49.000
METROID 2	L. 59.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 79.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MEGA MAN	L. 49.000
MEGA MAN IV	L. 77.900
MICROMACHINE	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	L. 69.000
NBA ACTION	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
PARASOL STARS	L. 49.000
PIRAMIDS OF RA	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
POWER RANGER	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUFFI	L. 69.000
RACING FIGHTER	L. 74.000
ROBIN HOOD	L. 39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 74.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER 32 GIOCHI IN 1	L. 139.000
SUPER 8 GIOCHI IN 1	L. 119.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPY VS SPY	L. 51.900
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
TARZAN	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
THE FIDGETTS	L. 79.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TOTAL CARNAGE	L. 49.000
TURTLES II	L. 49.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
TETRIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
TURN AND BURN	L. 49.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE (R.P.G.)	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WINNER OLIMPIC GAME	L. 79.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
WWF RAW	L. 59.000
ZELDA LINKS	L. 74.000

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

DISPONIBILI LISTINI
PER RIVENDITORI

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

NEW GAME

TELEFONO
© **030/8970849 r.a.**
FAX
030/8970854

... ti aspetto

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
AFTER BURNER II	L. 49.000
ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 119.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000
BUSBY	L. 89.000
BALL 2 3D	L. 99.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BUGGER MAN	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 89.000
COOL SPOT	L. 105.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CAPTAIN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI BOY	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DYNAMITE HEDDY	L. 99.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON	L. 129.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DJ BOY	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DUNE II	L. 149.000
EA HOCKEY	L. 49.000
ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000
ESWAT	L. 79.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 49.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS	L. 49.000
EX-RANZA (JAP)	L. 49.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 109.000
FIFA SOCCER '95	L. 109.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
FLINSTONE THE MOVIE	L. 119.000
FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 99.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 69.000
GENERATION LOST	L. 109.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE 3	L. 59.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000
HAUNTING	L. 119.000
HELL FIRE	L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 119.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JOUNGLE BOOK	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 119.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
KAWASAKI SUPERBIKE	L. 109.000
KICK OFF 3	L. 99.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING OF THE MONSTERS	L. 49.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
LAWNMOVER MAN	L. 109.000
LOTUS II	L. 69.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LEMMINGS	L. 79.000
LEMMINGS 2	L. 109.000
LETHAL ENFORCER	L. 169.000
LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MERCS	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MICROMACHINE 2	L. 99.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MIGHTY MAX	L. 95.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 99.000
NIGEL MANSELL F1	
INDY CAR RAC.	L. 99.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000
OUTRUN 2019	L. 79.000
OUTRUNNERS	L. 89.000
PELE' II WORLD TOUR	L. 79.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
PIT FALL	L. 119.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
POPOLOUS II	L. 69.000
PUGGSY	L. 69.000
RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000
RED ZONE	L. 119.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 129.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH	
ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000
ADVENTURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000
RAMBO III	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
SHINING FORCE II	L. 109.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SONIC 3	L. 139.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SILVESTER & TWITTEE	L. 129.000
SONIC KNUKLE (SONIC 4)	L. 129.000
SMASH TV	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SPACE HARRIER	L. 79.000
SUPER-MAN	L. 99.000
SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
STREET OF RAGE II	L. 129.000
STRIDER	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SKITCHIN	L. 59.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
SUPER HANG ON	L. 49.000
SUPER HYLDE	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 149.000
TAZMANIA	L. 69.000
TAZMANIA 2	L. 109.000
TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
THE LION KING	telefonare
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
TURTLES TOURNAMENT	
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
FIGHTER	L. 129.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 49.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TOPOLINO MANIA	L. 129.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WOLVERINE	L. 99.000
WONDER BOY	L. 49.000
WWF RAW	L. 115.000
WWF WRESTLEMANIA	L. 69.000
ZERO TOLERANCE	L. 99.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
X-CALIBRE	L. 119.000
X-MEN	L. 89.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 81.000
ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 49.000
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
ASTERIX	L. 59.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 79.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
INDY	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 76.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 79.000
N.B.A. ACTION	L. 79.000
OLIMPIC GOLD	L. 59.000
PAC-MAN ATTACK	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 79.900
ROBOCOP 3	L. 69.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	L. 89.000
SUPER MAN	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 59.000
SUPER 12 GIOCHI IN 1	L. 239.000
TAZMANIA	L. 49.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WORLD CUP SOCCER	L. 69.000
WWF RAW	L. 79.000

MASTER SISTEM

Titolo	Prezzo
ACTION FIGHTER	L. 49.000
ALADDIN	L. 69.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCADE SMASH TV	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BACK FUTURE II	L. 59.900
BACK FUTURE 3	L. 49.000
BUGGY RUN	L. 49.000
CHACK ROCK	L. 49.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CHASE HQ	L. 49.000
DESERT FIGHTER	L. 49.000
DESERT STRIKES	L. 49.000
DONALD DUCK	L. 59.000
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
G-LOC	L. 49.000
GP RIDER	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 59.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MASTER OF COMBAT	L. 49.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000
MICROMACHINES	L. 89.000
MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000
MORTAL COMBAT 2	L. 79.000
NEW ZELAND STORY	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 49.000
OUTRUN EUROPA	L. 49.000
PAC MANIA	L. 49.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PRO WRESTLING	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
RENEGADE	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
R. TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 59.000
SUPER OFF ROAD	L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SUPER TENNIS	L. 39.000
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SMASH TV	L. 49.000
SPEEDBALL 2	L. 59.000
STREETS OF RAGE	L. 49.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
TERMINATOR	L. 49.000
THE NINJA	L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
TRANSBOT	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
WONDER BOY	L. 49.000
WORLD CLASS LEADERBARD GOLF	L. 49.000
WORLD CUP USA 94	L. 99.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

Titolo	Prezzo
ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ma dove l'ho già visto questo tizio tutto tondo e tutto giallo? Come dite? Si tratta di Pacman? Cavolo, se andiamo avanti di questo passo forse rifanno anche Pong!

Sembra che dopo un lungo periodo dominato da tonnellate di beat em 'up alla Street Fighter II, i grandi classici di un tempo siano ritornati prepotentemente, o almeno questa è la tendenza che si nota sul Super NES.
Se infatti avete fatto attenzione (mi meraviglierei del contrario), avrete notato che oltre al nostro amicone giallo inghiotti-palline, questo mese abbiamo con noi il mitico Donkey Kong! E quando ci grandi classici saranno anche belli e affascinanti, però se permettete io preferisco di gran lunga giocare a Daytona Racing su Saturn o Ridge Racer su Playstation! W il progresso!
Torniamo ora alla nostra bella recensione, che poi è tutto tranne che bella, data la mia ormai cronica mancanza di idee... Ok, prima di andare avanti direi che è il caso di parlarvi di Pacman, di LUI insomma.
All'inizio era il buio, poi qualcuno trovò l'interruttore e, miracolo! Luce fu fatta. Dopo poco (o poco dopo) venne inventata la corrente elettrica e con essa nacquero tutta una serie di inutili elettrodomestici, fortuna che qualcuno pensò bene di far nascere i coin-op. Il primo, lo sappiamo tutti, fu Pong

PAC-IN-TIME

che conquistò mezzo mondo con la sua grafica in ray-tracing calcolata in tempo reale e il sonoro registrato in Dolby Surround. Mi dicono adesso dalla regia che il suddetto gioco disponeva di una misera grafica in bianco e nero, con una risoluzione a dir poco scandalosa... E vabbé, a quei tempi ci si accontentava di poco.
Nel giro di pochi anni i coin-op si diffusero a macchia d'olio e fra quelli di maggior successo non si può fare a meno di citare Pacman, probabilmente il primo videogioco della storia ad aver colpito l'attenzione dei mass-media.
In breve Pacman diventò un prodotto di massa, mi ricordo che si poteva trovare di tutto su questo personaggio, dalle cartelle ai diari, dai fumetti ai cartoni animati.

ricapiterà un'occasione del genere? Due classici totalissimi, due miti della storia, due epici protagonisti del pionierismo videoludico! Quanti di voi hanno giocato agli originali? Il mitico waka-waka del primo e unico Pacman quanti se lo ricordano? Immagino non siano molti, ma ormai siamo una specie in via d'estinzione, fra poco ci daranno dei "matusa" (tipica affermazione milanese atta a delineare un comportamento da "vecchio", spesso usato per definire alcuni genitori un po' troppo all'antica) e ci chiuderanno all'ospizio... Mmmh, forse sono stato un po' troppo radicale.
In ogni caso quelli sono altri tempi, sicuramente belli da ricordare, ma ormai lontani; adesso guardiamo al futuro, anche perché i

RAFFO

Il ritorno del tipo giallo e rotondo mi ha entusiasmato non poco. Il gioco poi, mi ha soddisfatto; anche se in effetti mi aspettavo di meglio. La struttura di gioco è infatti troppo riciclata. Per chi comunque non chiede l'innovazione assoluta a un platform, credo che troverà in questo prodotto un bel passatempo... E magari gli servirà anche per tornare un po' indietro con la memoria.

Si può tranquillamente affermare che ogni console o computer uscito negli ultimi quindici anni abbia la sua brava versione di Pacman, originale o meno. Comunque non è che Pacman si sia fermato a un labirinto bidimensionale, anzi, in tutto 'sto periodo ha fatto carriera e addirittura gli sono cresciute gambe e mani (entrambe non molto sviluppate, purtroppo il suo aspetto ricorda non poco un bambino grasso).

Fra i suoi maggiori successi vale la pena di ricordare Pac-Land, un mito sia in sala giochi che nella versione per Commodore 64 e il meno riuscito PacMania, che segnava il ritorno del Pacman classico, però inserito in un labirinto tridimensionale (poteva anche saltare da quel che mi ricordo).

Dopo un lunghissimo periodo di assenza (si vocifera che se ne fosse andato ad abitare su un'isola tropicale, ma del resto con tutti i soldi che ha fatto...) il nostro lardoso pallone giallo è tornato, più cattivo che mai (anche se non mi risulta che Pacman sia mai stato un'arma per uccidere).

In quest'ultima produzione, il vostro scopo sarà quello di affrontare tutta una serie di livelli a difficoltà crescente e nel frattempo raccogliere tutte le pillole sparse in giro; non mancano i soliti

fantasmini (non chiedetemi di ricordare i nomi, perché è una cosa che va oltre le mie attuali risorse mentali) rompiscatole che potranno essere mangiati solo dopo aver ingoiato un sano pillolone (rileggendo questa frase, mi sono sentito un attimo "malato").

Detto così potrebbe sembrare un compito tutto sommato facile, peccato che oltre ai suddetti fantasmi vi siano un casino di altri nemici, fra cui uccellini, cattivissimo montoni e piraña, tutti rigorosamente tondeggianti.

In vostro aiuto vi saranno dei cerchi d'energia, che una volta attraversati vi doneranno un oggetto utile alla risoluzione di uno stage; in tutto vi sono quattro gadget: il martello (con il quale rompere alcuni ponti di legno), la bolla d'aria (con la quale nuotare e respirare sott'acqua), il fuoco (che vi permette di eliminare buona parte dei nemici arrostendoli a dovere) e la corda (essenziale per arrampicarvi e dondolarvi, il problema è riuscire a utilizzarla al meglio).

Ma passiamo al giudizio. Forse ci si poteva aspettare un po' di più da questo nuovo ed ennesimo capito nella saga di Pacman, del resto molti elementi presenti nel gioco sono già apparsi in altri titoli analoghi e forse ci sarebbe voluta una maggiore attenzione in fase di playtesting. Anzitutto mi sembrano un po' assurdi i rallentamenti che si notano di tanto in tanto (come se ci fosse chissà quale enormità grafica da muovere), ma la cosa più grave è la difficoltà di gioco: vi posso assicurare che nei livelli avanzati la sensazione di frustrazione si fa davvero pesante e la voglia di scaraventare la cartuccia fuori dalla finestra pure (peccato che siamo solo al primo piano).

Tutto sommato un giochino divertente, ma una scarsezza di varietà e una giocabilità discutibile fanno scendere inesorabilmente la votazione.

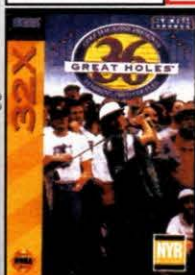
SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Chiara e definita -Rallentamenti francamente evitabili	85
SONORO +Carine le musichette originali -Ma dopo un po' diventano noiose	80
GIOCABILITA' +Inizialmente divertente	87
LONGEVITA' -Poca varietà -Frustrante	74
MINDSCAPE	84

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

IL FUTURO E' REALTA''

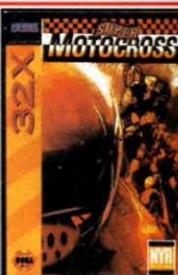
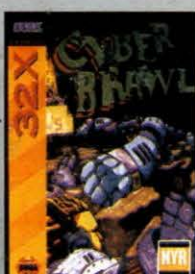
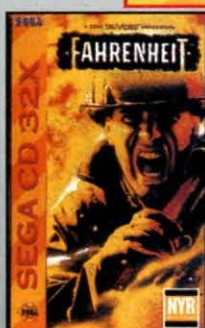
FAX 051-344.906 o 345.100

L. 149.000

L. 149.000

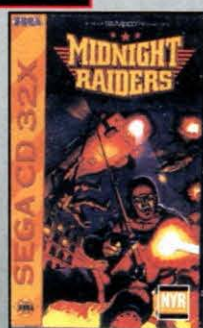
FINALMENTE DISPONIBILE

VERSIONE USA LIRE 395.000

VERSIONE EURO LIRE TELEFONARE

L. 129.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 149.000

L. 129.000

L. 129.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 149.000

VERSIONE USA L. 999.000 con 2 GIOCHI
VERSIONE PAL L. 1.199.000 con TOTAL ECLIPSE
(incluso cavo scart e alimentatore 220V)

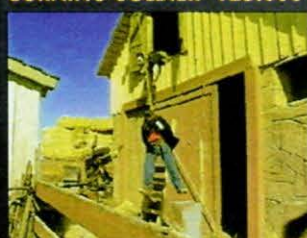
NEO GEO CD + CAVO SCART
TELEFONARE

BURNING SOLDIER 125.000

DRAGON'S LAIR 119.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER disponibile

ART OF FIGHTING 2 95.000

FATAL FURY SPECIAL 95.000

MAD DOG MCCREE 2 129.000

ROAD RASH 139.000

KING OF MONSTER 2 129.000

SAMURAI SPIRIT 129.000

SHOCKWAVE 149.000

WAY OF THE WARRIOR 129.000

SUPER SIDE KICK 2 95.000

95

Giocatori	1
Livelli	-
Livelli di difficoltà	2

"E' lei il signor Cadonelpozzo? Il signor Henry Cadonelpozzo?" - "No, io sono il signor Henry Pioggiadisangue, e adesso la accoppo!" - "No, la prego... AAAHHHH!"

A prescindere che il Signor Cadonelpozzo non si chiama Henry, ma Harry, bisogna anche specificare che non si chiama Cadonelpozzo, bensì Pitfall (che significa più o meno Cadonelpozzo, ma fa niente...), mentre l'altro Henry... Beh, lasciamo perdere, tanto se non avete

THE MAYAN

visto il film non potete capire... Ma accantoniamo per un attimo queste disquisizioni anagrafiche e vediamo chi diavolo è questo benedetto Harry Pitfall. Sicuramente la maggior parte dei lettori di ConsoleMania "above 18" (che non vuol dire diciotto lettori particolarmente stupidi, bensì con un età che si aggira oltre i 18 anni o giù di lì), avranno avuto un'illuminazione mistica e si saranno lanciati nei labirinti contorti della memoria a cercare le origini del nome Pitfall. Beh, potete pure smettere di scervellarvi, se mai aveste iniziato: Pitfall è stato il primo grande platform a vedere la luce su di una console, il mitico Atari VCS 2600, che ai tempi combatteva ad armi pari con altri due sistemi veramente notevoli (per i tempi) come l'Intellivision e il CBS Coleco Vision, quest'ultima una delle più belle console mai esistite, secondo il mio parere (ma ve li ricordate i mitici Cabbage Patch Kids e Mouse Trap, nonché Smurf e Turbo, per non parlare di Zaxxon! Non ve li ricordate o non ne avete mai sentito parlare? Peggio per voi!). Dove eravamo rimasti? Ah già, Pitfall!

Beh, sono passati quasi tredici anni dall'esor-

dio del videgioco che in tutte le sue versioni ha venduto complessivamente sette milioni di copie (ma per avere altre informazioni in merito, leggetevi i soliti boxilli,

che se a volte servono solamente a rubare un po' di spazio al testo e sono superflui, questa volta sono abbastanza interessanti... Non per niente gli ho stilati io, modestia a parte!).

KROYERANDO PITFALL...

Dietro la splendida realizzazione tecnica di Pitfall: The Mayan Adventure, c'è il lavoro degli studi Kroyer Films Inc. Alla base della nascita della Kroyer Films Inc. ci sono due grandi animatori che hanno lavorato in precedenza per gli studi Disney (chissà perché passano tutti da lì, prima di diventare autonomi... Forse perché gli studi di animazione della Disney sono stati, o lo sono tuttora, i migliori che esistano al mondo? Non tirate fuori i giapponesi per favore, che di fronte alle meraviglie della casa americana, ammutoliscono e diventano piccoli piccoli... Non so se mi sono spiegato...) come Bill e Susan Kroyer, che non so se siano coniugi o fratelli, però penso che questo non interessi molto neanche a voi. Bill Kroyer è uno degli animatori più famosi del mondo e il suo lavoro migliore rimane senza dubbio l'animazione delle parti computerizzate del film Tron nel lontano 1984 (il gioco da sala è stato uno dei miei preferiti per parecchi anni!). Sulla press release speditaci dalla Activision pare che il lavoro con maggiori riconoscimenti sia stato FernGully, un film d'animazione che qui in Italia, non è stato visto praticamente da nessuno, o almeno questo è quanto dice MA (non so se avete presenti quei film che stanno due o tre giorni al cinema, e due o tre giorni dopo si trovano nelle videoteche e vengono snobbati allo stesso modo...).
Il progetto delle animazioni è stato completato con il sonoro, curato dagli studi della Soundelux Media Labs, la divisione interattiva della Soundelux. Capitanata da Scott Martin Gershin, la Soundelux è conosciuta maggiormente per la postproduzione sonora di tantissimi film di successo quali Cliffhanger, Nel centro del mirino, Mamma ho riperso l'aereo e JKF. La Soundelux Media Labs ha creato una moltitudine di effetti sonori, con i quali ha cercato di ricreare le atmosfere degli effetti sonori originali (come dice il VF, lanciando già da un burrone un tizio per sentire l'urlo e registrarlo oppure farlo divorare da un coccodrillo per sentire quale rumore produca la masticazione di quest'ultimo...).
Come sono lontani i tempi in cui una persona concepiva e programmava da solo un intero videogioco...
Insomma la Activision ha cercato di utilizzare i migliori gruppi di effettisti e animatori, per produrre un gioco qualitativamente notevole e divertente.

DAVID CRANE: CHI DIAVOLO E'?

David Crane è il nome dell'autore del primo indimenticabile Pitfall!. Il titolo in questione non è stata la sua unica produzione videoludica, ma ci tengo a sottolineare che il buon vecchio David ha realizzato anche altri due giochi che passeranno sicuramente alla storia e anzi, ad essere più precisi, sono già più che "trapassati". Sicuramente il titolo che ha fatto più scalpore è stato Ghostbuster, risalente al lontano 1984, ed è stato uno dei primi tie-in di successo della storia videoludica (e forse il primo videogioco che abbia mai implementato una sintesi vocale, nonché una sorta di piccolo karaoke). Risalente a qualche tempo prima invece, Crane sviluppò, sempre per la Activision, anche H. E. R. O., un platform game che riscosse uno strepitoso successo.

Il protagonista di Pitfall: The Mayan Adventure però, non è lo stesso Harry Pitfall che ci siamo deliziati a uccidere nelle maniere più disparate nei precedenti episodi, o meglio si chiama anche questo Harry Pitfall, con l'aggiunta del suffisso Jr dopo il nome di battesimo. Cosa significa tutto ciò? Beh, anche il vecchio Harry Sr., con tutte le peripezie che ha passato negli ultimi anni, avrà avuto bisogno di prendersi una pausa, magari con una bella fanciulla specializzata nella danza del ventre, conosciuta in chissà quale paese esotico. Eh già, come tutti gli eroi archeologi che si rispettino, anche Mr. Pitfall è dotato di un gran fascino su avvenenti signorine come quella di cui sopra, e la nascita di Harry Jr è la prova più lampante... Ma lasciamo stare le avventure sentimentali del nostro vecchio eroe, tanto sono sicuro che ai più non interesseranno, a meno che non scenda in particolari... Maialoni! Con il passare degli anni il piccolo Harry Jr iniziò ad appassionarsi sempre di più alle attività del padre, iniziando anche ad accompagnarlo con assiduità nei suoi viaggi, fino a che un bel giorno, i due si ritrovarono impegolati nella ricerca di un antico tesoro dei Maya. Mentre Harry Jr si stava prodigando in una vera e propria azione alla Indiana Jones per rubare un idolo, Harry Sr venne rapito da un'entità non bene identificata, che non gli lasciò nemmeno il tempo di capire

THE STORY SO FAR...

L'epopea di Pitfall! inizia, come già detto nella recensione, nel 1982. Figuratevi che il codice dell'intero giocc non superava le dimensioni degli 8 Kb, che in confronto alle cartuccione da 16 Mb alle quali siamo abituati al giorno d'oggi, è veramente un'inezia.
Nel 1983, e sempre ad opera di David Crane, usci Pitfall II: The Lost Caverns, nella programmazione del quale vennero introdotte nuove innovazioni che contribuirono in modo ancora più massiccio alla creazione del "mito".
Tutto tacque per circa quattro anni, fino a quando la misconosciuta etichetta Pony Inc., decise di pubblicare Super Pitfall per il Nintendo Entertainment System, inaugurando in un certo senso la nuova generazione dei platform game d'avventura sulle console.
Bisogna anche ricordare la versione arcade di Pitfall! che ottenne un notevole successo (non vorrei dire una boiata, ma mi pare che risalga al 1985 o al 1986, anno più anno meno, ma era sicuramente uno dei miei videogiochi preferiti insieme a Solomon's Key. Bei tempi...).

cosa stesse succedendo. In un attimo il giovincello si trovò così semi orfano e perso all'interno della impenetrabile giungla amazzonica, però con un unico preciso

obbiettivo: ritrovare suo padre. Il giocatore dovrà guidare il giovane Harry Jr nei meandri delle foreste più intricate dell'America Latina, nonché tra insidiosi cunicoli e trappole di ogni genere, armato solo di una buona dose di coraggio e quattro

armi diverse: la fionda, il boomerang e delle mini-bombe "mistiche". Se si esclude la fionda usata come frusta, le armi hanno i "colpi" contati, che possono però essere ripristinati collezionandoli per i diversi livelli. Ogni livello è caratterizzatto da un'ambientazione specifica, come per esempio giungle, cascate, miniere e così via, dove il nostro HJ (che non è l'antitesi di JH, ma solamente l'abbreviazione di Harry Jr!) dovrà usufruire di tutto ciò che madre natura mette a disposizione, come le liane per ciondolarsi da una parte all'altra di un macigno, ragnatele per balzare su posti altrimenti irraggiungibili con

TOH, CHI SI VEDE...

Come successo con Impossible Mission 2025, apparso su Amiga qualche mesetto fa, anche in Pitfall: The Mayan Adventure è possibile cimentarsi con il grande classico originale. Come? Beh, non ve lo dico, sennò che gusto c'è? Vi basti sapere che il primo

Pitfall! è celato da qualche parte in uno degli schermi del gioco e queste foto ne sono la testimonianza... Non ci credete? Cercare per credere! Ma come fa ad esserci un gioco nel gioco? Beh, precedentemente vi ho detto che il primo Pitfall! non superava gli 8 Kb di spazio. Ci credereste che un gioco intero richiede meno spazio delle routine che fanno muovere il nostro Harry Junior? Che ci crediate o meno, le cose stanno proprio così...

NEWEL
computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

Tutte le ultime Novità in anteprima Assoluta!!!

Prenota subito i tuoi giochi di Natale ai prezzi più bassi d'Italia. Oltre 2000 titoli a magazzino

Tutto, ma proprio tutto per: Panasonic 3D0, Atari Jaguard, Neo Geo CD, Sega MasterSystem, MegaDrive, Saturn 32, Game Gear, Game Boy, SuperNintendo 16 bit, Sony PlayStation, CD-ROM, PC.

a dicembre
siamo aperti tutti i giorni compreso le domeniche!

3DO + GIOCO a sole £. 899.000

GIOCHI 3DO			
BURNING SOLIDER	129.000	OUT OF THIS WORLD	109.000
DOCTOR HOUSER	199.000	PEBBLE BEACH GOLF	109.000
DRAGONS LAIR	109.000	ROAD RUSH	139.000
FIFA 3DO	129.000	SHADOW	129.000
GRIDDER	129.000	SHOCK WAWE	109.000
IT'S A BIRDS LIFE	129.000	STAR CONTROL 2	109.000
JOHN MADDEN	109.000	STELLAR SEVEN	119.000
JURASSIC PARK	129.000	SUPER WING COMMANDER	109.000
MAD DOG 2	129.000	THE ORDE	109.000
MEGA RACE	99.000	TOTAL ECLIPSE	119.000
MICROCOSM	129.000	WAY OF WARRIOR	119.000
NIGHT TRAP	119.000	WHO SHOT JONNY ROCK	129.000
OCEANS BELOW	119.000	WINGS COMMANDER	129.000
		VR STALKER	119.000

A DICEMBRE IN OGNI PACCO UN OMAGGIO

GAME BOY A £. 98.000

SUPERNINTENDO + GIOCO A £. 239.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI £.219.000

SATURN 32 DISPONIBILE

SEGA MEGADRIVE IN OFFERTA SPECIALE

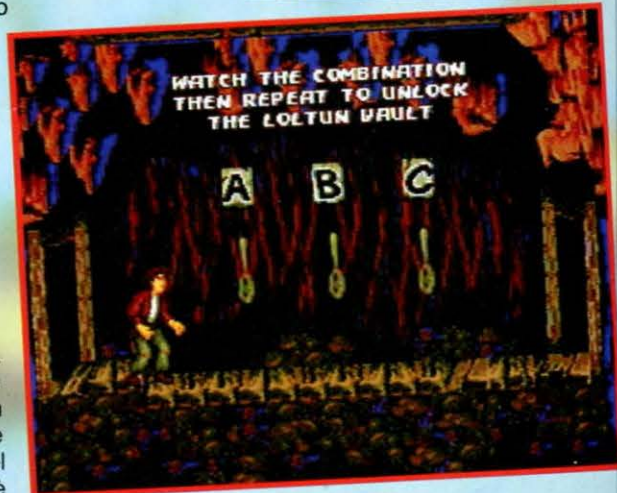
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

MA

Ullallà, che bel giochillo! Pitfall The Mayan Adventures è un bel platform davvero, con una grafica sensazionale e un bello schema di gioco "come quelli di una volta", semplice ma avvincente. Le possibilità offerte dal sior Harry Jr. sono numerose, le azioni da compiere interessanti e varie e il ritmo privo di cadute - tutto quello che si potrebbe chiedere a un gioco del genere. Il problema principale è dato dalla difficoltà, che al principio sembra parechio elevata, dopo un paio di partite però si scopre che si riesce in ogni caso a compiere qualche progresso, quindi la frustrazione è più lontana di quanto sembri. Insomma, un gioco tanto atteso non si è rivelato una bufala... Fossero tutte così, le "bufale"!

l'utilizzo delle sole gambe, piante a molla e altre "carinerie" di questo tipo. I livelli da portare a termine sono in tutto 24 e non si può dire che si distinguano per la linearità con la quale sono disegnati: infatti, esistono diversi modi per trovare l'uscita, anche perché ciascun livello pullula letteralmente di bonus, passaggi segreti e scorciatoie di ogni sorta, nonché di punti di restart (rappresentati da degli idoletti che, una volta toccati, vi permettono di ripartire da quel punto in caso di prematura dipartita...).
Visto che lo spazio inizia a farsi dannatamente poco, mi vedo costretto a tagliare e a dirvi cosa ne penso di questo benedetto Pitfall: The Mayan Adventure. Sicuramente il platform è, insieme ai picchiaduro, il genere che tira di più (basta guardare anche lo scorso numero di ConsoleMania per vedere come i tre giochi di copertina del mese fossero tre divertentissimi platform...) e se devo essere sincero, penso di essere uno dei pochi a cui piace passare ore ed ore davanti ad un monitor cercando di finire uno di questi giochi (tanto per citare il mese scorso, sono stato l'unico ad avere giocato, insieme a MA, a Topolino Mania e non mi ci sono staccato fino a che non l'ho finito). Questo Pitfall è un po' più complesso del titolo della Sony, ma è davvero divertente, ben strutturato e calibrato, nonché abbastanza frenetico e intrigante. In definitiva Pitfall: The Mayan Adventure è davvero un bel gioco, tant'è che piacerà, e di questo ne sono convinto, anche a tutti coloro che si sono scocciati dei platform. Visto che c'è la possibiità di giocare anche al primo Pitfall! con la stessa cartuccia, non posso che consigliare l'acquisto a tutti. Se volete farvi un regalo questo Natale, comprate Pitfall: The Mayan Avdenture e non ve ne pentirete...

Andrea "MAO" Della Calce

MEGADRIVE	
GRAFICA + veloce e colorata + superbamente animata	96
SONORO + curatissimo + piacevole	94
GIOCABILITÀ + è un platform... + ... perciò acchiappa subito	97
LONGEVITÀ + vasto... + ... anzi, vastissimo!	94
ACTIVISION/SONY	95

GIOCATORI	1-8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Avete già guidato Ferrari, Lotus, Porsche, bolidi da Formula 1, jet, astronavi e cacciatorpediniere? Allora siete pronti alla sfida decisiva...

Già, è facile arrivare per primi al traguardo quando si sta seduti su un mezzo dotato del migliore motore che la tecnologia possa realizzare, una tonnellata di macchina studiata dai migliori tecnici del settore per stare inchiodata alla strada e gettare la polvere in faccia agli avversari, ma come la mettiamo con la Fiat Cinquecento? E con la Mini Morris? Il vero pilota non è quello che schizza a 300 km/h su una pista di asfalto (oddio, non che sia proprio un pivello, comunque...), bensì quello che affronta la terribile sabbia del deserto a bordo di un'utilitaria tiratissima, una di quelle scatole di latta con un motore così elaborato da rischiare ogni secondo di staccarsi dal terreno e prendere il volo.

Proprio l'idea di una sfida così incredibile e disumana, di uno spazio dedicato anche alle macchine che noi tutti possiamo realmente guidare, si trova alle spalle di Powerdrive, il nuovo e originale (abbastanza...) gioco di corse della U.S. Gold, che per una volta abbandona i propri sogni di gloria legati al cinema e scende tra noi mortali.

Powerdrive comincia con alcuni piloti (da 1 a 8, per la precisione) in cerca di gloria. I fondi a loro disposizione non sono comunque particolarmente nutriti e così, abbandonate le speranze di approdare a qualche competizione ad alto livello, i novelli eroi della strada decidono di darsi alle piccole cilindrate. Molto piccole. I soldi sono infatti sufficienti soltanto per una Fiat Cinquecento Turbo o una Mini Morris, due auto che certo non si possono annoverare tra le più scattanti e veloci attualmente sul mercato (per non parlare di robustezza e tenuta di strada). Fortunatamente esistono competizioni riservate anche ai piccoli calibri, così ci sarà la possibilità di guadagnare qualche soldo, iscriversi a gare più importanti, guadagnare altri soldi e passare finalmente a un mezzo più confacente.

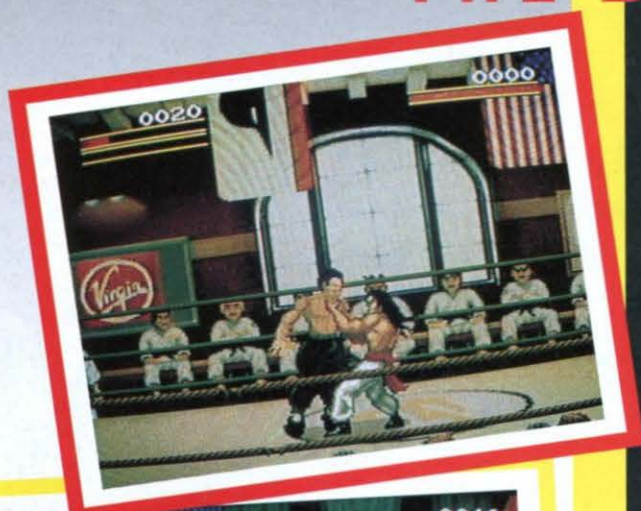
Purtroppo le spese non finiscono con l'acquisto di un'auto e l'iscrizione a una gara, e come avranno modo di scoprire gli aspiranti piloti anche la manutenzione costituisce un argomento alquanto spinoso. Si tratta infatti di mezzi molto elaborati e fragili, con un'antipatica tendenza all'usura più completa. Non è quindi difficile trovarsi a dovere pagare al meccanico fatture che superano di gran lunga l'originale prezzo del veicolo, per riuscire a mantenere sempre una risposta precisa e soddisfacente, restando quindi competitivi. I danni più gravi sono indubbiamente quelli al motore, conseguenza di una guida tirata ai massimi livelli, e alle ruote, facili prede di buche, sabbia e guardrail. La cosa non sarebbe poi così terribile se ci si limitasse a gare su normali piste, ma poiché l'idea di competere a bordo di un'utilitaria può venire solo a un

folle (senza offesa), è giusto che i trofei più importanti vengano disputati tra le sabbie del deserto o la neve del nord, preferibilmente con il maltempo e/o di notte.
Chiarito questo aspetto peculiare del gioco, non resta che vedere come è esattamente fatto Powerdrive. Riproponendo la visuale dall'alto tipica dei primi videogiochi automobilistici (tornata molto di moda in questi ultimi anni), la nuova simulazione di guida della U.S. Gold offre la possibilità di scegliere se utilizzare un sistema di guida rotazionale (dirigendo il pad a destra si curva sempre a destra, qualunque sia la posizione della vettura) o direzionale (la macchina va verso la direzione scelta). Le marce sono invece semi-automatiche di default, il che significa che il giocatore può decidere se andare in avanti o in retromarcia, ma che è poi il computer a effettuare i dovuti passaggi in fase di corsa. Opzionale è invece il ritorno dello sterzo, un elemento assolutamente fondamentale in qualunque macchina che però qualche pazzo potrebbe volere eliminare (come se non bastassero i problemi).
A livello grafico la definizione di Powerdrive è decisamente di buon livello, con gli sprite molto somiglianti alle macchine vere (compresi i colori) e un buono scrolling, anche ad "alta" velocità. Come avrete comunque potuto intuire anche da soli, il vero fulcro di questo titolo è la sua giocabilità: veloce (sempre relativamente parlando), frenetico, spiritoso, impegnativo, simpatico, vario, ben bilanciato e dotato di un'ottima interfaccia (la possibilità di scegliere tra direzionale e rotazionale è fondamentale per accontentare tutti), Powerdrive costituisce una variante interessante e ben realizzata dei soliti giochi di corsa. L'unico rimpianto è l'impossibilità di correre in più di uno per volta: l'opzione a più giocatori prevede infatti performance separate, che vengono poi messe a confronto, al posto dell'ormai usuale split-screen per il gioco simultaneo. Probabilmente quest'ultima ipotesi avrebbe comportato un eccessivo rallentamento nell'aggiornamento dello schermo e una perdita di fluidità, ma volete mettere il gusto di gareggiare testa a testa?

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + pulita + buono scrolling	89
SONORO + effetti di qualità + piuttosto realistico	88
GIOCABILITÀ + divertentissimo + originale	93
LONGEVITÀ + molto vario + ben bilanciato	93
U.S. GOLD	91

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

SUPER NINTENDO

SUPER NES

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

GAME GEAR

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

DIRETTAMENTE DAL FILM UN CAPOLAVORO PER LA TUA CONSOLE!

BRUCE LEE

IL MAESTRO DELLA PERFEZIONE FISICA E MENTALE, E' ENTRATO NELLA LEGGENDA. 36 DIVERSE MOSSE, TRA CUI ALCUNE SEGRETE, 3 STILI DI LOTTA, FANTASTICA COMPRESSIONE DI DATI - CON DRAGON LA LEGGENDA CONTINUA A VIVERE.

E' UN'ESCLUSIVA:

"CONSOLE MANIA"
GIUGNO '94

94%

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE !

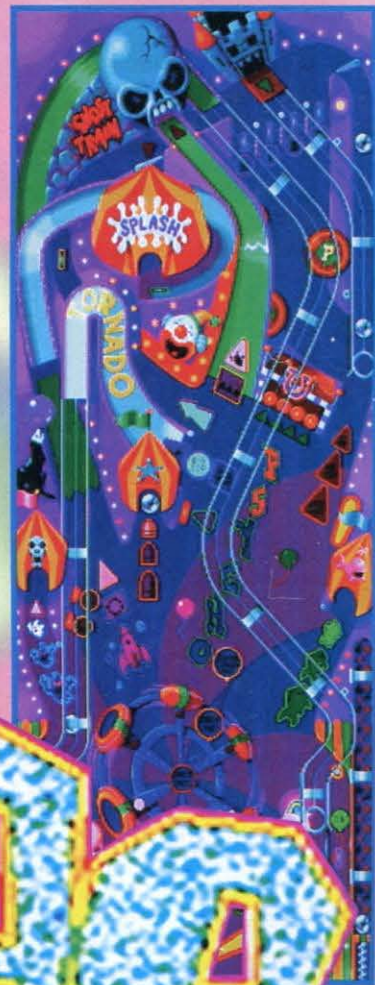
93

GIOCATORI	4
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Fino ad oggi il miglior simulatore di flipper era Pinball Fantasies per CD32. Adesso la Codemaster ha deciso di detronizzare questo capolavoro: ci riuscirà?

PSYCHO Pinball

Achio e croce si direbbe di sì, ma per un confronto più diretto dovrete aspettare la fine di questa recensione (che si prospetta lunga e tortuosa, dato che non so assolutamente cosa scrivere).

Anzitutto, cos'è un flipper? Si tratta di uno strano cassone pieno di lucine colorate, che generalmente produce un casino d'inferno e fa inca...volare come delle bestie tutti quelli che ci giocano. Infatti il difficile di questo simpatico ed alquanto educativo giocone, è quello di evitare che la graziosa pallina d'acciaio (rotolante e rimbalzante), caschi con una violenza inaudita verso il fondo, senza alcuna possibilità di recupero.
Nell'eventualità che queste terrificante ipotesi si verifichi, avrete sempre la possibilità di utilizzare un'altra pallina; ovviamente queste tendono a sparire nel modo più veloce possibile, complice soprattutto i soliti "gufi da sala giochi" che vi si piazzano dietro e con il solo sguardo magnetico (magnetico nel senso che calamitano in maniera mostruosa la palla) vi fanno perdere tonnellate di monetine e gettoni vari, nel giro di pochi nanosecondi!
Per evitare che questo accada dovrete munirvi di un bel paio di cornoni anti-sfiga e possibilmente una buona dose di bravura nel gestire le due maledette "barrette" (in inglese, sono i "flipper", NdDipartimentoScuolaEducazione): questi due aggeggi infernali servono per spedire la pallina verso l'alto (infatti il tavolo di gioco è discretamente inclinato), sulle rampe, le quali spesso e volentieri vi consentono di accedere a delle fasi bonus mica da ridere e nell'eventualità che vi riescano una serie di combinazioni assurde (e alquanto fortuite), potrete accedere a dei succulenti bonus (che probabilmente vi frutteranno qualche miliardo di punti).
Questo è più o meno quello che troverete nella maggior parte dei "flipper da sala". Le versioni casalinghe non dovendo sottostare ai rigidi canoni della gravità e della realtà in generale, possono sbizzarrirsi con tavoli giganteschi pieni di bonus assurdi e assolutamente fuori dal comune.
I flipper sono stati sempre fra i giochi più ambiti dai possessori di console, soprattutto perché, da quello che ricordo, non ci sono prodotti veramente d'alto livello per queste macchine; infatti se escludiamo il mai troppo lodato Pinball Fantasies per CD32, non troviamo nessun altro simulatore degno di tale nome. E' vero che qualche tempo fa PF è uscito anche per SuperNES,

ma permettetemi, non c'era proprio paragone!
Fortuna che la Codemaster ha pensato bene di prendere a piene mani gli elementi migliori del gioco "made in Digital Illusions", ampliandoli (fortunatamente) fino a creare questo nuovo capolavoro.
In Psycho Pinball avrete a disposizione ben quattro tavoli, ognuno caratterizzato da un'ambientazione differente. Direi che i migliori flipper sono senza ombra di dubbio lo Psycho Pinball (del resto è quello che da' il nome al gioco) e quello acquatico, che ha la caratteristica peculiare di essere decisamente più vasto degli altri.
Gli altri due sono un po' meno esaltanti, soprattutto Trick or Treat, che sia come aspetto grafico, che come bonus lascia decisamente a desiderare; l'ultimo, ambientato nel Far West, ha l'unico difetto di essere davvero troppo difficile e oltremodo avaro in fatto di punti.
Una delle caratteristiche veramente innovative di questo "pinball simulator" è la possibilità di giocare alcune fasi bonus nello schermino dei punteggi: ad esempio nel livello sottomarino dovrete pescare alcuni pesci prendendoli all'amo, mentre in Trick or Treat lo scopo sarà quello di beccare una serie di fantasmini che via via, appariranno sullo schermo.
Un discorso a parte merita il Far West, dove giocherete addirittura a Black Jack! Se lo sa Max...
Ma le fasi bonus non si fermano certo qua, infatti ve ne sono alcune molto più complesse, anche sotto l'aspetto visivo (infatti si giocano in schermi a parte). Per adesso sono riuscito a vederne solo due: una è ambientata all'interno di una balena e lo scopo è quello di utilizzare dei granchi per eliminare una fastidiosa "formazione organica", prima che il grosso cetaceo starnutisca per motivi a noi sconosciuti. Nell'altra dovrete cercare di cavarvela saltando da una carrozza all'altra di un treno, evitando di sbattere contro ponti, tunnel, etc.
Bisogna dire che anche a livello di opzioni siamo messi bene, alla Codemaster hanno pensato davvero a tutto! Figuratevi che è possibile non solo decidere la difficoltà di gioco, ma anche l'iniclinazione del tavolo, la velocità della pallina (provate il livello Psycho, roba da schizzati tanto va veloce) e anche il numero delle stesse (da una a cinque).

Come ultime cose non mi resta che segnalarvi la possibilità di ottenere il tanto ricercato multiball (ovvero tre palline contemporaneamente su schermo, un gran casino, ve l'assicuro) e di poter selezionare la lingua italiana all'accensione della console (comunque la traduzione non mi ha certo esaltato, ma è già un miracolo che ci sia).
Lo spazio stringe, quindi cercherò di essere il più stringato possibile per il giudizio finale; il confronto con Pinball Fantasies è d'obbligo, ma a mio parere questo titolo esce vincente sotto quasi tutti i punti di vista. Ci sono più bonus, i tavoli sono decisamente più lunghi e anche il numero di rampe è

indubbiamente maggiore, a tutto ciò si aggiunge il multiball e una maggiore velocità di gioco, velocità che purtroppo si paga con uno scrolling non proprio esaltante, soprattutto nelle fasi più veloci.
Insomma, Psycho Pinball si conferma come il miglior simulatore di questo genere, battendo di alcune lunghezze il suo più acerrimo concorrente. Resta da chiederci se con l'uscita di Pinball Illusion (l'ultimo nato dei Digital Illusions) le cose siano destinate a mutare...

Mirko "TMB" Marangon

MEGADRIVE	
GRAFICA +Flipper decisamente ben disegnati -Scrolling non sempre all'altezza	90
SONORO +Effetti appropriati -Musica noiosetta	83
GIOCABILITA' +Da giocare e rigiocare	94
LONGEVITA' +La sfida è notevole	92
CODEMASTER 93	93

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Megadrive 2 Pal + Game	L. 259.000
Megadrive 2 NTSC	L. 199.000
Mega Key	L. 39.000
Joy Pad 6 Button	L. 39.000

NOVITÀ MEGADRIVE

Balls	L. 109.000
Batman e Robin	Telefona
Battletech	L. 119.000
Bubsy 2	L. 109.000
Contra Hard Corps	L. 119.000
Dragon	L. 119.000
Flintstones the Movie	L. 119.000
Jurassic Park 2	Telefona
Lemmings 2	L. 119.000
Lethal Enforcers 2	L. 119.000
Maximum Carnage	L. 129.000
Mega Man	Telefona
Mighty Max	L. 99.000
NHL Hockey 95	L. 109.000
Pacman 2	L. 109.000
Pitfall	Telefona
Power Rangers	L. 109.000
Rise of the Robots	Telefona
Second Samurai	L. 99.000
Shaq Fu	L. 129.000
Sonic e Knukles	L. 129.000
Sparkster	L. 89.000
Taz in Escape F. Mars	L. 109.000
Tiny Toons Adv.	L. 119.000
Topolino Mania	Telefona
Troy Aikman	L. 109.000
Urban Strike	L. 119.000
Zero Tolerance	L. 109.000

DISPONIBILI MEGA 32 + GAMES

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 99.000
E/A Tennis	L. 109.000
Eternal Champion	Offerta
Fatal Fury 2	L. 139.000
Fifa Int. Soccer	L. 89.000
Jungle Book	L. 119.000
Micro Machines	L. 89.000
Mortal Kombat 2	Telefona
NBA Jam	L. 89.000
NHL Hockey 94	L. 109.000
Pete Sampras Tennis	L. 99.000
Robocop VS Terminator	L. 89.000
Sensible Soccer Int. Ed.	L. 119.000
Sonic 3	L. 79.000
Street of Rage 3	L. 79.000
Sub Terrania	L. 119.000
Super Street Fighter 2	Telefona
Virtua Racing	L. 99.000

LE OFFERTISSIME

Another World	L. 59.000
Batman Returns	L. 49.000
James Pond 3	L. 59.000
Mortal Kombat	L. 69.000
NBA Basketball	L. 59.000
Puggsy	L. 39.000
Tale Spin	L. 59.000
Zool	L. 59.000

SPECIAL GAME GEAR

Game Gear + Game	L. 199.000
Aladdin	L. 79.000
Alien 3	L. 49.000
Cool Spot	L. 75.000
Global Gladiator	L. 49.000
Jungle Book	L. 79.000
Land of Illusion	L. 79.000
Mickey Ultimate Challenge	L. 79.000
Mortal Kombat	L. 69.000
Mortal Kombat 2	L. 79.000
NBA Jam	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 79.000
Star Wars	L. 65.000
Sonic Chaos	L. 59.000
Sonic Triple Trouble	L. 85.000
Taz in Escape from Mars	L. 79.000
X. Men 2	L. 85.000
World Cup USA 94	L. 79.000

Mega CD 2 ITA	L. Telefona
Mega CD 2 NTSC	L. 399.000
After Burner 3	L. 65.000
Batman the Returns	L. 109.000
Beast 2	L. 79.000
Brutal	L. 99.000
Championship Soccer 94	L. 99.000
ESPN Baseball	L. 99.000
Flashback	L. 109.000
Frankenstein	L. 99.000
Graund Zero Texas	L. 119.000
Lethal Enforce 2	L. 119.000
Mickey Mania	L. 129.000
Microcosm	L. 69.000
Out of this World 2	L. 109.000
Puggsy	L. 79.000
Prize Fighter	L. 79.000
Rise of the Robot	Telefona
Sherlock Holmes	L. 59.000
Sonic CD	L. 69.000
Silpheed	L. 115.000
Soul Star	L. 89.000
Trivial Porsuit	L. 129.000
Wolf Child	L. 59.000

DISPONIBILI FLINSTONES MOVIE MEGAMAN TOPOLINO MANIA

OFFERTA SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

3DO + Totale Eclipse	L.	859.000
3DO Euro Version		Telefona
Another World	L.	119.000
Demolition Man		Telefona
Fifa Int. Soccer	L.	119.000
Gex		Telefona
Guardian War		119.000
Lemmings		Telefona
Microcosm	L.	109.000
Mad Dog 2	L.	109.000
Rise of the Robot		Telefona
Road Rash	L.	129.000
Shadow	L.	99.000
Shock Wave	L.	119.000
Slayer	L.	119.000
Soccer Kid	L.	99.000
Star Control II	L.	119.000
Super Street Fighter	L.	129.000
Theme Park	L.	109.000
Total Eclipse	L.	119.000
VR Stalker	L.	99.000
Way of the Warrior	L.	119.000
Who Shot Jonny Rock	L.	99.000

ALTRI TITOLI IN ARRIVO TELEFONA

Neo Geo CD	L.	990.000
Aero Fighter	L.	109.000
Art of Fighting	L.	89.000
Art of Fighting 2	L.	99.000
Fatal Fury Special	L.	99.000
Last Resort	L.	99.000
Samurai Spirit	L.	99.000
Super Side Kicks 2	L.	99.000
The King of Fighter 94	L.	119.000

DISPONIBILI 30 TITOLI

Neo Geo	L.	449.000
Aero Fighter		Telefona
Agg. of Dark Kombat		Telefona
Super Side Kicks 2	L.	219.000
Top Hunter	L.	209.000
The King of Fighter 94		Telefona
Wind Jammers	L.	199.000
Jaguar	L.	549.000
Alien VS Predator	L.	129.000
Club Drive		Telefona
Crescent Galaxi	L.	99.000
Dragon		Telefona
Kajumi Ninja		Telefona
Raiden	L.	99.000
Tempest 2000	L.	129.000
Wolfenstein 3D	L.	129.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

DISPONIBILI PLAY STATION E SATURN

93

giocatori	1/4
livelli	20 (+2 extra)
livelli di difficoltà	4

E' proprio la Ubi Soft (che quelli tra voi che hanno posseduto un Amiga certamente ricorderanno) a ritentare la carta del gioco di corsa in modo 7 alla Mario Kart. Che cosa ne sarà venuto fuori?

STREET RACER

Un discreto giochillo, direi. Andiamo, comunque, con ordine.
Vi è mai venuta voglia di correre in un'auto che è un incrocio tra un bolide e un go kart costruita con vecchie lattine di coca cola e dotata di armi così letali che farebbero impallidire la batmobile di Bruce Wayne?
Beh, con Street Racer potrete farlo. E il bello è che farete amicizia (ma sarebbe meglio dire conoscenza) con tipi schizzati come voi, che hanno avuto il vostro stesso irrefrenabile desiderio di velocità.
E basta solo guardarli per rendersi conto di quanto siano fuori di testa: c'è Hodja, un vecchietto ultracentenario con barbetta bianca ispida e ghigno idiota (o meglio sadicamente folle) perennemente stampato sul volto; c'è Frank, che è alto due metri, verde come il mostro di Frankenstein, con gli occhi da pesce lesso come il mostro di Frankenstein, e con la stessa pettinatura del mostro di Frankenstein; insomma, mi sa che è proprio il mostro di Frankenstein in persona. C'è Suzulu, che è un nerboruto cannibale africano che ha scoperto quant'è bello guidare le auto, anziché camminare a piedi nudi nella foresta. C'è Sumo San, che è un vecchio ex-campione di Sumo che ogni notte faceva sempre lo stesso sogno: sognava di essere un pilota di rally che dormiva e sognava di fare il lottatore di sumo, il quale però desiderava fare il pilota di auto da corsa; dopo ben quindici anni continuati di questo sogno, Sumo San, sull'orlo di un esaurimento nervoso, ha finalmente capito che la sua aspirazione reale era quella di fare il pilota d'auto.
C'è Helmut, un anziano pilota d'aerei che in ogni volo si è sempre divertito a fare il giro della pista d'atterraggio un centinaio di volte, prima di decollare, scoprendo, dopo quarant'anni di carriera come pilota d'aerei, che preferiva guidare le auto.
Infine ci sono la solita biondona da sballo (Surf) con un'auto che è tutta un programma; il pelato e con la faccia da duro Biff, e il fi-

gaccione di turno, tale Raphael. Insomma, sono in tutto otto corridori, ognuno con la sua personalissima auto dotata delle proprie caratteristiche di accelerazione,

velocità, manovrabilità, attacco e difesa. Come "attacco e difesa"? Eh sì, perché in Street Racer, oltre a correre, ce le si suona di brutto. Con i tasti left e right del joypad si azionano le armi fisiche (i pugni nel caso di Frank, per intenderci), mentre con altri tasti si azionano quelle speciali dell'auto guidata (molto divertente il fantasma che spunta dall'auto sempre di Frank e che spaventa gli avversari nelle vicinanze).
I nostri eroi (ma a chi voglio darla a bere? In realtà, sono matti scappati dal manicomio) gareggeranno nella bellezza di venti circuiti, ambientati nelle loro rispettive regioni d'origine. Ogni circuito sarà disseminato di ostacoli e di bonus vari (turbo extra, rifornimento di armi, ecc.), e presenterà la tipica prospettiva con la telecamera immaginaria che riprende l'azione dalle spalle del vostro personaggio (in tutto e per tutto identica a Mario Kart, per intenderci).
Se non vi bastassero i circuiti (ma con quattro livelli di difficoltà e ben quattro campionati selezionabili, mi pare difficile), potrete scatenarvi anche in una schizzatissima partita di calcio (provare per credere) o in un classico autoscontro all'ultima speronata.
Ciò che subito emerge (che è poi il miglior pregio di Street Racer) è l'attenta pianificazione delle opzioni: ogni modo di gioco ha i propri livelli di pratica e di difficoltà (sono tre, ad esempio, per l'autoscontro), ed è possibile modificare i parametri (presenza di armi e altre amenità) per tutti i giocatori, che, con un'opportuna interfaccia, possono arrivare sino a quattro (possibilità finora in gran parte presente solo nei giochi di

tennis, o in Bomberman). Io non ho provato il modo a quattro giocatori, ma fino a due lo schermo resta fluido e senza fastidiosi sfarfallii o rallentamenti.
Da quanto detto finora, Street Racer parrebbe un vero capolavoro, e come concept, varietà d'opzioni e feeling del gioco (improntato sull'umoristico andante) è certamente così. Manca però quel certo non so cosa in grado di rendere il gioco una droga irresistibile. Semplicemente, Street Racer non attrae più di tanto: le gare sui circuiti non sono molto divertenti (forse perché i circuiti non si vedono molto bene, dato che l'angolazione non è molto alta), e la parte più divertente risulta proprio la partita a pallone o l'autoscontro, che di certo non sono il fulcro del gioco. Insomma, io continuo sinceramente a preferire Mario Kart.
Ciò però non toglie che Street Racer sia un gioco oggettivamente ben fatto; io lo avrei reso più vario e caratteristico nei circuiti (sfondi a parte, of course) e forse, così, sarebbe stato un indiscutibile pezzo da novanta. La mia è comunque solo un'opinione, per cui se siete degli appassionati del genere, acquistatelo pure ad occhi chiusi.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +buon uso del modo 7	91
SONORO +musichette carine -effetti sonori nella media	88
GIOCABILITÀ +immediato nei comandi	94
LONGEVITÀ +molti percorsi -poco vario nel complesso	92
UBI SOFT	93

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

Vuoi un Supernintendo?

Vuoi una Playstation?

Vuoi un Megadrive?

Vuoi un Saturn?

Vuoi una 3DO?

Vuoi un videogioco al prezzo migliore?

NOI CE L'ABBIAMO !!!

Al servizio del tuo Divertimento !

Super Star Wars: Return of the Jedi

91

giocatori	1
livelli	-
livelli di difficoltà	3

Ecco l'atteso terzo e ultimo capitolo della trilogia spaziale più famosa di tutti i tempi, ennesimo buon prodotto della LucasArts/JVC (ricordiamo Super Empire Strikes Back e Zombies, tra gli altri), e ottimo mix tra grafica e musica per il vostro sedici bit Nintendo.

Chi non conosce i personaggi di Guerre Stellari e non ha mai visto almeno una volta i tre film della saga cinematografica? Ai tempi dell'uscita del primo film (nell'ormai lontanuccio 1978, se non erro) ne fecero persino l'album delle figurine (hobby che in quei tempi andava molto di moda); durante gli anni successivi hanno continuato a fare pupazzetti sui personaggi e altri gadget; nei parchi della Disney ci sono attrazioni dedicate a Star Wars; ne hanno tratto giochi di ruolo e videogame per quasi ogni console e computer, e i romanzi sulla saga continuano a essere scritti. Insomma, chi immagina avventure spaziali con duelli all'ultimo laser, non può non pensare alla trilogia di Guerre Stellari. E ancora adesso, a quasi dodici anni dall'uscita dell'ultimo film (il Ritorno dello Jedi è, se non ricordo male, datato 1983), l'eco delle avventure di Luke e Han non si è ancora spento (davvero un fenomeno cinematografico senza precedenti, a parer mio), e questo terzo gioco della LucasArts per il gioiellino a sedici bit di mamma Nintendo ne rappresenta l'ennesima riprova.

Per chi avesse già giocato al videogame precedente della saga (il già citato Super Empire Strikes Back) c'è da dire che questo Return of the Jedi è praticamente allo stesso livello, con l'aggiunta della possibilità di prendere, oggettivamente parlando, in seria considerazione.
Quindi in termini di originalità, non si sono fatti passi avanti; la grafica resta ottimamente definita, il sonoro è una fedelissima (per quanto lo permettono i chip musicali del Super Nintendo) riproduzione dell'arcifamosa colonna sonora cinematografica, e la giocabilità è su livelli più che buoni. Io, sinceramente, mi aspettavo qualcosa di diverso e sconvolgente a livello di schema di gioco ma, anche così, Return of the Jedi non mi è affatto dispiaciuto.
Stavolta siamo in presenza di ben sedici megabit di cartuccia, contro i dodici dell'episodio precedente, e infatti sono presenti più livelli e più personaggi da controllare (Luke, Han, Chewbecca, Leja, e un fiero Ewok).
Anche in questo caso il gioco segue abbastanza pedissequamente muovere, in alcuni stage, anche Leja e un Ewok. Proprio per il fatto di essere molto simile alla conversione dell'episodio precedente, Return of the Jedi non mi ha mostruosamente coinvolto (c'è infatti sempre qualche rallentamento, e, dai tempi del meritato 95 assegnato a Super Empire Strikes Back -e cioè più o meno un annetto fa- ne sono spuntati di giochi che hanno ulteriormente elevato lo standard qualitativo), pur indubbiamente restando un gran bel videogioco, da

te la trama del film: inizialmente si dovrà liberare Han dalle grinfie del gelatinoso Jabba the Hut in un susseguirsi di molteplici livelli dalle variegate ambientazioni (esterni rocciosi, labirintiche caverne, insidiosi corridoi della fortezza di Jabba, ecc.), poi ci sarà da disattivare lo scudo della nuova Morte Nera per permettere l'attacco dei ribelli (particolarmente carini gli stage dell'attacco imperiale al villaggio Ewok), e infine bisognerà affrontare Darth Vader in uno scontro all'ultimo sangue e, di seguito, il malvagio, crudele, cattivo, spietato Imperatore in persona (e stavolta sarete voi, e non Darth Vader, come nel film, a doverlo sconfiggere).

Soltanto due i livelli in modo 7 (la corsa in hovercar nel primo stage e la fuga dalla Morte Nell'ultimo), nella media gli scontri nello spazio contro i Tie Fighter, e piuttosto originale (per la tecnica grafica con cui è stato reso) il duello ad alta velocità nel bosco, contro le guardie imperiali sulle hoverbike.

Con gli ultimi platform usciti in giro (Earthworm Jim, Topolinomania, Donkey Kong Country), Return of the Jedi non è certo un titolo essenziale, ma per i patiti della saga cinematografica resta un inconfutabile must, e un buon gioco (senza alcuna rilevante riserva) per tutti gli altri.

A me personalmente, Super Return of the Jedi è piaciuto meno del precedente Super Empire Strikes Back, sia a causa del numero minore di tecniche jedi disponibili per Luke, sia per il fatto che questa volta lo scontro con Darth Vader è meno spettacolare di quello dell'episodio precedente (e questo proprio non me lo dovevano fare, dato che i duelli con le spade laser contro il vecchio Darth sono sempre stati la cosa che più mi ha fatto esaltare).

Per il resto, muovere Leja mi ha davvero divertito, e una nota d'encomio va certamente allo sprite dell'Ewok che tira delle divertenti e funzionali frecce che può poi usare come pioli su cui arrampicarsi (nel livello del villaggio sugli alberi).

Salutandovi con un doveroso: "Che la forza sia con voi", passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +ottima definizione di sfondi e sprite	92
SONORO +fedelissima trasposizione delle musiche	95
GIOCABILITÀ +immediato e divertente -qualche rallentamento	89
LONGEVITÀ +abbastanza vasto	90
LUCASARTS	91

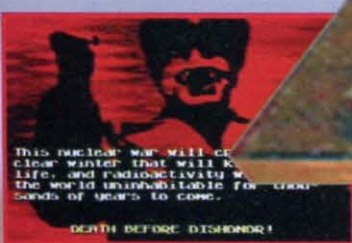
88

Giocatori	1
Livelli	?
Livelli di difficoltà	-

Un elicottero, tre uomini armati fino ai denti e un generale pazzo militare da fermare: a me sembra di avere già visto una storia del genere. E a voi?

Ecchecavolo! Elicotteri, elicotteri e ancora elicotteri! Che giramento di pale! Ok, la battuta era

scontata ed era pure brutta, però che ci volete fare! Uhm, Red Zone mi sembra di averlo già visto da qualche parte... Ma non c'è il simbolo della Electronic Arts sulla cartuccia, solo quello della Acclaim! O bella! E adesso? Eppure sono convinto di averlo già visto da qualche parte... Boh, magari scrivendo mi si schiariscono un po' le idee.

Siamo in un periodo storico non meglio precisato e la pace sul pianeta Terra sta per essere turbata da un evento catastrofico, ma che dico catastrofico, apocalittico, ma che dico apocalittico, nucleare. Non mi sembra che sia il massimo della sintassi e della correttezza grammaticale "evento nucleare", però rende bene l'idea.

Sì, "evento nucleare" mi piace. Stavamo dicendo che il mondo è minacciato da un "evento nucleare" e a porre questo problema è il generale di un esercito non ben definito, però il fatto che porti un colbacco, che il gioco si chiami Zona Rossa e che tutte le schermate di intermezzo siano rigorosamente rosse, non vi fa sorgere il dubbio che anche il generale sia "rosso"? Evidentemente a quelli dell'Acclaim non l'ha detto nessuno che la guerra fredda è finita da un pezzo, però sono stati tutti tirati in ballo sequenzialmente tutti i leader "cattivi" più famosi (Saddam Hussein, Fidel Castro, Andr... ehm, scusate, ma forse non è il caso di citare il gobbacc... Vabbé, lasciamo stare che è meglio, non vorrei ripetere gli exploit di MA e Alex. Quali? Non vi preoccupate, LORO lo sanno a cosa mi riferisco!): beh, come succede in tutte le rotazioni che si rispettino ecco tornare un emulo di Lenin, visto che mancava da parecchio tempo un soggetto del genere.

In Red Zone impersonerete un gruppo di marine dotati di un'esperienza militare e di un'arguzia non indifferente, che potranno contare anche su un po-

tente mezzo alato, e nella fattispecie un elicottero. Lo scopo è quello di portare a termine diverse missioni (più o meno come Desert Strike o Jungle Strike o Urban Strike o Vattelappesca Strike o... Strike! Ho tirato giù tutti i birilli!). La visuale è dall'alto e per azzardare un paragone, possiamo dire che è un misto tra Thunderblade (ve lo ricordate il mitico cabinato da sala giochi?) e Sensible Soccer (che non c'entra niente, però è il primo gioco con la visuale dall'alto che mi è venuto in mente). Comunque Red Zone non si articola in semplici sessioni di volo con combattimenti annessi, ma sono presenti anche alcune parti arcade "a terra", nelle quali potrete scegliere uno dei tre personaggi dall'aspetto ben poco rassicurante: Shade, che non c'entra nulla con l'uomo psichedelico della DC Comics, è il truzzo con l'autocannon e gli occhiali da sole; Rocco è un armadio colorato di nero, tutto muscoli, dotato di un bazooka così e di poco cervello; l'ultima del gruppo è una tipa il cui unico pregio è quello di fare delle movenze da ballerina erotica da urlo (guardatevi i movimenti dell'introduzione e sappiatemi dire). L'elicottero è armato di tutto punto e si possono selezionare diversi tipi di arma, dalla più classica mitraglietta ai più evoluti lanciarazzi, lanciamissili e lanciapetardi e chi più ne ha più ne metta. L'intera grafica è realizzata con un engine particolare che ricorda il Mode 7 del Super Nintendo, e che lo emula a livelli discreti. Sostanzialmente ho trovato questo Red Zone un gioco indubbiamente ben realizzato, ma esageratamente difficile. La prime due missioni sono dannatamente semplici, ma le altre hanno un incremento di difficoltà incredibile. Grazie al cielo c'è un comodo sistema di password che vi permette di riprendere il gioco dall'ultimo punto in cui siete morti. Beh, per maggiori informazioni su pregi e difetti leggetevi la pagella. Stop.

RAFFO

Veramente simpatico questo gioco, la parte tecnica è curata magistralmente, (specialmente la sezione dell'elicottero); mentre la giocabilità risente, a parer mio, di una eccessiva difficoltà che, pur non toccando mai il fattore frustrazione, comporta uno sforzo forse eccessivo per la conclusione di un livello. Tutto sommato, comunque, potrebbe rivelarsi un buon acquisto, in quanto unisce in maniera molto omogenea due generi già di per sé molto appetibili.

Andrea MAO Della Calce

MEGADRIVE	
GRAFICA + fluida - ma a volte poco chiara	88
SONORO + nella norma	85
GIOCABILITÀ - non è che sia il massimo all'inizio + ma poi è piuttosto divertente	81
LONGEVITÀ + piuttosto lunghetto	90
ACCLAIM	88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

FACOLTÀ DI ARCHEOLOGIA, PROGRAMMA DI ESAME:
- Conoscenza per linee generali dell'architettura e della storia antica.
- Perfetta conoscenza di miti e leggende esotiche.
- Salto da treni in corsa.
- Lotta, armi bianche, armi da fuoco.

INDIANA JONES' Greatest Adventures

Non so a voi, ma a me non è mai capitato di trovare esami di questo genere in università. Eppure - almeno a giudicare dai tre film, dai numerosi romanzi e fumetti, nonché dai videogiochi - sembrano proprio essere queste le materie richieste al fantomatico Barnett College, l'accademia presso la quale l'illustre dott. prof. Jones, chiamato comunemente Indiana, detiene una cattedra. L'eroe interpretato, sul grande schermo, dal bravissimo Harrison Ford possiede infatti un sacco di qualità incredibili, che difficilmente potrete ritrovare in qualunque dei vostri insegnanti e

che poco hanno a che spartire con la pedagogia, ma, ormai dovremmo saperlo, in America le cose sono diverse...
Ebbene sì, l'intrepido archeologo, il baluardo della libertà e della sapienza, il professore d'asgialla, cappello ben calzato, pistola e - inutile dirlo - frusta; è proprio lui, non ci si può sbagliare, l'incredibile personaggio che, dopo avere sconfitto orde di nazisti inferociti, sacerdoti pagani e tendenzialmente demoniaci, e persino un padre come Sean Connery, non riesce a fare bella figura su di un monitor.
Realizzata dalla JVC, questa ennesima avventura di Indiana Jones contiene tutti i tratti più tipici e salienti che hanno reso fa-

salto sta per tornare, e non ci stiamo riferendo al nuovo film in fase di preparazione (non solo a quello, comunque): Indiana Jones vuole infatti tentare nuovamente la fortuna sui chip delle vostre console, dopo una serie di esperimenti dall'esito quasi sempre disastroso (salviamo dalla lista soltanto Indiana Jones e il Fato di Atlantide che, naturalmente, non è mai arrivato sulle console). Giacca di pelle, camicia

mose le storie dell'intrepido archeologo: azione, globe-trotting (letteralmente, girare il mondo, una caratteristica comune dei tre film di Indy), azione, un pizzico di mistero, azione e, per completare,

RAFFO

Poco coinvolgente e abbastanza frustrante. Questo è, tirando le somme, quello che penso del gioco. La parte grafica onestamente è curata molto bene; ma non basta assolutamente per decretare il successo di un gioco. Datemi retta, su questo stesso numero c'è un gioco molto più bello... comincia con Donkey, indovinate un po' qual è?

una buona dose di azione. Incredibilmente l'avventura inizia con il nostro aitante professore totalmente disarmato: la cosa non sarebbe poi così terribile se la mancanza si limitasse alla pistola, di cui in realtà fa un uso piuttosto limitato, ma è l'assenza della frusta che non mancherà di turbare gli animi più delicati. Probabilmente Junior si è ritrovato invischiato in

qualcosa di così grosso da giustificare una simile dimenticanza... Non dovete comunque preoccuparvi troppo per questo piccolo disguido: Indiana è infatti un uomo previdente, sempre pronto ad affrontare il pericolo, e ha sparso fruste per tutto il globo, sapendo che prima o poi gli sarebbero tornate utili. Basta sapere dove guardare (non è poi così difficile, in realtà), ed ecco apparire come per magilla una frusta nuova di zecca, una pistola o una granata. Il gioco, come abbiamo detto, si svolge in diverse zone della Terra, a cui corrispondono differenti ambientazioni e nuovi pericoli. Indy dovrà utilizzare nel modo migliore le armi di cui dispone, per riuscire di volta in volta a portare a termine il proprio compito e impedire che i nazisti riescano a mettere le mani sul solito artefatto-fine-dimondo. Ricordate che per l'intrepido archeologo la frusta non rappresenta solo un'arma, bensì una fedele compagna grazie alla quale è riuscito più volte a salvarsi l'osso del collo (chi ha orecchie per intendere.

La varietà dei livelli, che passano da atmosfere in perfetto stile Mille e Una Notte (o forse sarebbe meglio dire in perfetto stile Aladdin) a taverne in fiamme, grotte sotterranee e cime innevate - sempre con precisi rimandi alle avventure cinematografiche -, rappresenta senza dubbio l'elemento più interessante e positivo del gioco, bilanciato però da una difficoltà indubbiamente elevata (a sua volta controbilanciata dalla presenza delle password). La qualità della grafica è discretamente buona, in particolare per quanto concerne sfondi e sprite, mentre leggermente inferiore è quella delle animazioni, a volte non perfettamente fluide e convincenti. Le musiche possiedono invece il particolare dono - piuttosto tipico dei videogiochi - di risultare molto orecchiabili per i primi quattro minuti, salvo poi diventare insopportabili. E la giocabilità? Beh, qui la questione si fa più complessa; senza dubbio l'aspetto più interessante del gioco - oltre la succitata varietà - è il potere usare la frusta non solo per eliminare gli avversari ma anche per superare diversi tipi di ostacoli, ma si tratta di un elemento in-

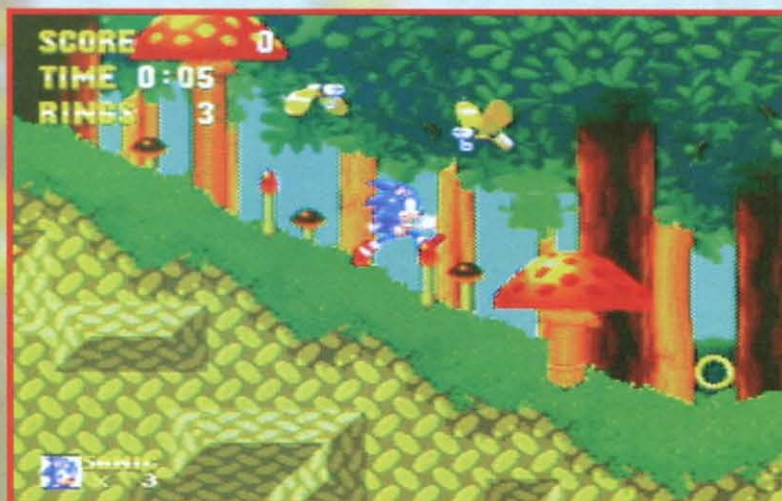
dubbiamente limitato per potere reggere da solo un intero gioco. In realtà, sono due i problemi fondamentali di questo nuovo titolo dedicato a Indy: la difficoltà, come abbiamo già detto, che fa addirittura arrivare alla frustrazione in certi punti (ma la password salva un attimo la situazione), e l'eccessivo risalto dato all'azione, a discapito di un minimo di indagine, che indubbiamente avrebbe aggiunto spessore e longevità.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + buona definizione - animazioni non eccelse	86
SONORO + non terribile... - ... ma fastidioso!	82
GIOCABILITÀ + intrigante all'inizio - manca di spessore	78
LONGEVITÀ + molto vario - frustrante	80
JVC	82

94

GIOCATORI 1
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ 1

Perché i possessori di Mega Drive hanno questa insana passione per i piccoli mammiferi quadrupedi antropomorfi? Misteri del mondo videogiocante.

Avete mai fatto caso che giochi come Sonic e Rocket Knight Adventures hanno una forte presa solo sui possessori di Mega Drive? Forse che chi compra questa console possiede immancabilmente una forte passione per questo genere di animali? E allora, la scelta di un

Mega Drive ha qualcosa a che fare con questa passione? Forse ricorda vagamente un opossum o un porcospino?

Va bene, va bene, siamo usciti leggermente dall'ambito del nostro discorso, ma se ci fate caso è vero: a diverse console corrisponde il successo di personaggi più o meno caratteristici, o meglio, tipi di personaggi (piccoli roditori piuttosto che pestiferi bambini). Torniamo comunque un attimo con i piedi per terra, e vediamo di attenerci al soggetto di questo articolo:

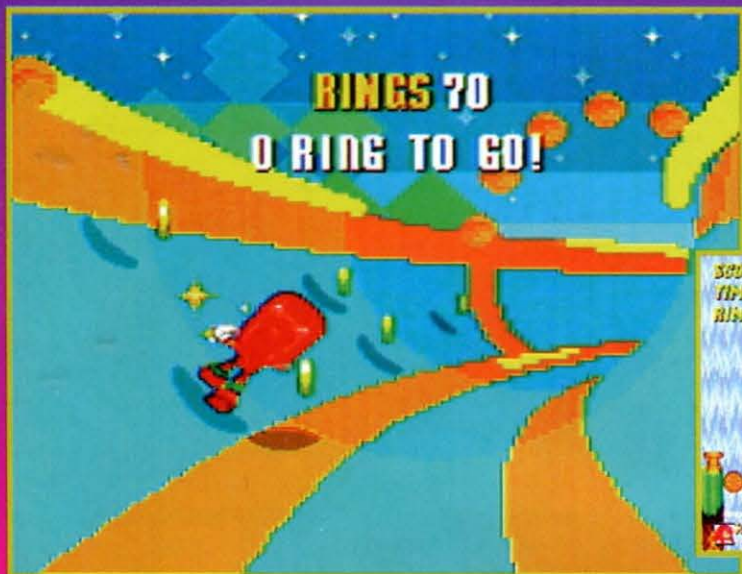
Sonic (a proposito, avete mai notato che i porcospini... no, sto scherzando, non voglio ricominciare da capo) torna per la quarta

volta sul Mega Drive, ribadendo per l'ennesima volta il proprio ruolo di simbolo della console di casa Sega. Stranamente - ma in seguito vedremo che effettivamente c'è un motivo ben particolare - questo ennesimo sequel non rientra nella numerazione re-

golare della serie: dopo Sonic, Sonic 2 e Sonic 3, una persona avrebbe potuto anche pensare di trovarsi davanti Sonic 4, mentre il titolo corretto del gioco è: "Sonic

& Knuckles". Naturalmente il fatto di potere utilizzare, a piacere, uno dei due personaggi sta alla base di questo nome, e indica un preciso movimento verso un ruolo

IL RITORNO DI KNUCKLES

Non ci stiamo riferendo al fatto che Knuckles, dopo essere comparso nei panni di cattivo, è tornato per vestire quelli dell'eroe. Ci stiamo semplicemente riferendo al fatto che grazie a Sonic & Knuckles potrete rigiocare Sonic 2 e 3 (sempre che abbiate ancora le cartucce originali) con Knuckles al posto del porcospino blu. Non mi sono spiegato abbastanza bene? Riproviamo: è sufficiente inserire Sonic & Knuckles nell'apposito slot, aprire la parte superiore della cartuccia e inserirvi sopra Sonic 2 o Sonic 3. Il risultato? Potrete scegliere se usare il porcospino o l'echidna, e troverete nuovi power-up e nuovi passaggi segreti. Vedere per credere!!!

sempre maggiore del simpatico - e perfido - echidna. Questo potrebbe anche suggerire una spiegazione della mancanza di un numero all'interno del titolo: forse stiamo assistendo a un passaggio di consegne e, in un futuro più o meno breve, potremmo iniziare a vedere in giro Knuckles 1, Knuckles 2 e Knuckles 3.

Ma a cosa è dovuto il successo dell'echidna rosso? Fondamentalmente al fatto che è cattivo - la controparte cattiva di Sonic per eccellenza - e che da sempre i cattivi sono più simpatici dei buoni. Un esempio? Ripensando un attimo alla classica saga di Guerre Stellari, il confronto tra Darth Vader - tenebroso, spietato, vestito sempre di nero, con la voce distorta e il volto sfigurato - e Luke Skywalker - un contadinello sbruffone che perde tempo a sparare ai topi - non ha neppure storia. E lo stesso vale per Sonic e Knuckles: il primo lo abbiamo visto e rivisto a cercare disperatamente di salvare il mondo, cercando di recuperare i propri amici che, regolarmente, venivano rapiti di nuovo dopo pochi mesi. E Knuckles? Knuckles probabilmente se la spassava, sotto il sole dei tropici, con un cocktail fresco in una mano, una bella echidna nell'altra e musica dei Led Zeppelin a tutto volume. C'è da discutere? Chi dei due può ispirare più simpatia? In fondo, proprio in questo periodo, un personaggio celebre come Spiderman (ci riferiamo alla serie americana) sta correndo il rischio di essere sostituito da un proprio clone con meno scrupoli, sempre votato al bene ma privo di particolari freni morali, e secondo alcune voci i lettori americani si sarebbero già espressi a favore di

quest'ultimo.
Veniamo comunque a noi, questa volta cercando di mantenere l'attenzione focalizzata sul gioco vero e proprio. La storia è quella di sempre; già, proprio quella degli amici di Sonic rapiti e trasformati in crudeli creature, che il nostro eroico porcospino blu (sarà tossico?) deve liberare dalla schiavitù del crudele scienziato pazzo. Pensate che stia scherzando? E invece no. Anche il gioco, proprio a livello strutturale, non presenta particolari differenze rispetto alle prime tre edizioni, mantenendo intatta la velocità e la realizzazione dei livelli, sia come ambienti (bosco, città, acqua...) che come forme (rampe, scivoli, molle...). Niente di nuovo sotto il sole, dunque? Tutt'altro! Pur mantenendo inalterata la struttura di base, i programmatori hanno infatti arricchito notevolmente il gioco, sia a livello di qualità grafica (e musica: il sonoro è davvero eccezionale) che come giocabilità. La velocità e la grandezza dei livelli (con un numero sempre elevatissimo di bonus segreti, accessi a quadri nascosti e meccanismi a reazione) sono ancora i punti di forza di Sonic, accompagnati però da tutta una serie di nuovi bonus (notevole la sfera di fuoco, che avvolge i due eroi e permette loro di lanciarsi a velocità astronomiche - nel caso di Sonic - o di volare per alcuni secondi - Knuckles -), ambienti estremamente ricchi e curati, nuovi nemici e nuovi trucchi, oltre al fatto che Sonic e Knuckles possiedono abilità differenti e reagiscono in maniera diversa ai power-up. Naturalmente tutto questo non sarà sufficiente per far piacere il Porcospino Blu anche a coloro che non amano questo tipo di gioco, e che non sono rimasti soddisfatti dei primi tre titoli a lui dedicati, ma non mancherà di saziare la fame ludica di chi ha già avuto modo di apprezzare Sonic.
In definitiva, dunque, soltanto un

nuovo Sonic, più ricco a livello grafico e di giocabilità (che non mi sembra comunque poco...), con un nuovo personaggio da utilizzare in alternanza all'eroe classico? No, non è tutto qui; andate

a leggervi il box "Il Ritorno di Knuckles" e capirete cosa intendiamo!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ancora migliore dei precedenti + Sempre veloce e pulita	93
SONORO + veramente eccezionale + musiche varie e ben fatte	95
GIOCABILITÀ + pieno di azione + un sacco di trucchi e bonus	94
LONGEVITÀ + livelli molto vari + molte possibilità di gioco	93
SEGA	94

VIDEO GAMES COMPUTER — 1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO) VIA V. MONTI 26 Tel./Fax 02-4408143

ATTENZIONE ARIVIVIS DONERÀ U

A TUTTI COLORO CH
UN VIDEOGIOCO!!!

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ACQUATIC GAMES	L. 49.000
AGASSI	L. 49.000
ALEX KIDD	L. 29.000
ALIEN STORM	L. 29.000
ALISIA DRAGON	L. 19.000
ART OF FIGHTING	L. 129.000
ASTERIX	L. 99.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN RETURN	L. 39.000
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BUBSY II	L. 119.000
BURNING FORCE	L. 29.000
CAPTAIN AMERICA	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 39.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMS IV	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 39.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 19.000
DEATH & RETURN OF SUPERMAN	TELEFONARE
DEATH DUEL	L. 39.000
DECAP ATTACK	L. 19.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON BALL Z	L. 69.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 119.900
ECCO THE DOLPHIN	L. 49.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 129.000
FATAL LABYRINTH	L. 39.000
FIFA 95	TELEFONARE
FIFA INT. SOCCER	L. 95.000
FLINSTONES	TELEFONARE
FORGOTTEN WORLD	L. 29.000
GAJN GROUND	L. 29.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATIONS LOSTE	L. 119.000
GOLDEN AXE II	L. 39.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
GYNOUG	L. 39.000
HAUNTING	L. 89.000
HERZOG	L. 29.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
HYDLIDE	L. 39.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 119.000
J. MADDEN NFL 95	TELEFONARE
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND I	L. 29.000
JAMES POND II	L. 29.000
JAMES POND III	L. 89.000
JAMMIT	L. 99.000
JEWEL MASHER	L. 29.000
JOE MONTANA II	L. 39.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KID CHAMELEON	L. 39.000
KING SALMON	L. 69.000
LAWMOVERMAN	L. 119.000
LETHAL ENFORCE II	L. 149.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEATH	L. 119.000
LION KING	TELEFONARE
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 29.000
MOON LIGHT RESISTANCE	L. 29.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
MOON WALKER	L. 39.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCHEY	L. 49.000
MYSTIC DEFENDER	L. 29.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 95.000
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
OUT RUN	L. 39.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR II	L. 39.000
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
POPULUS	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
PUCK ROGERS	L. 39.000
RASTN SAGA II	L. 29.000
RED ZONE	L. 129.000
RING OF POWER	L. 39.000
ROCK & ROLL RACING	TELEFONARE
ROCKET NIGHT ADV.	L. 69.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHADOW DANCRE	L. 29.000
SHAQ FU	L. 119.000
SHINING FORCE II	L. 139.000
SOCCER	L. 39.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
SPACE HARRIER	L. 39.000
SPEED BALL 2	L. 39.000
STAR FLIGHT	L. 39.000
STRETT OF RAGE III	L. 129.000
STRIDER	L. 39.000
STRIDER II	L. 59.000
SUPER SHINOBY	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 159.000
SUPER THUNDER BLACK	L. 139.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 119.000
T2 J.D.	L. 59.000
TA SPORT TENNIS	L. 119.000
TECNO CLASH	L. 79.000
TERMINATOR	L. 59.000
TINY TOON ALL STAR	L. 109.000
TOPOLINIMANIA	L. 129.000
TRUXTON	L. 29.000
TURRICAN	L. 79.000
TWIN HAWK	L. 39.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
WONDER BOY II	L. 39.000
WORLD CUP ITALIA 90	L. 19.000
WRESTLE BALL	L. 39.000
WRESTLINMANIA	L. 19.000
XENON 2	L. 39.000
ZOOL	L. 69.000
ZOOM	L. 39.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
DENNIS THE MENACE	L. 69.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FLINSTONES	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 79.000
LITM'S SUMMER	L. 59.000
MEGALIT	L. 39.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 69.000
MICRO MACHINE	TELEFONARE
NBA JAM	TELEFONARE
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 59.000
OUT TO LUNCH	L. 49.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RAYS DAYS	L. 65.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAY SHODOWN	TELEFONARE
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 69.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
ZOOL	L. 59.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DAFFY DUCK	L. 65.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN 2	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON	L. 49.000
DRACULA	L. 39.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000
FIFA SOCCER	TELEFONARE
GEAR WORKS	L. 75.000
HOOK	L. 39.000
LION KING	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
OLIMPIC GOLD	L. 49.000
PAC ARRACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OGF PERSIA	L. 39.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 75.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 49.000
SAMURAY SHODAWN	TELEFONARE
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACEHARRIER	L. 49.000
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000
X-MEN	TELEFONARE

NOVITÀ

MEGA DRIVE

FIFA 95
LION KING
EARTH WORM JIM
NBA LIVE 95
TINY TOON ALL STARS
J. MADDEN NFL 95

GAME BOY

FLINSTONES
MICRO MACHINES
JURASSIC PARK 2
NBA JAM
SAMURAY SHADOWN
TARZAN

GAME GEAR

DOLPHIN 2
FIFA SOCCER
SAMURAY SHODOWN
X-MEN
CEASARS PALACE
LION KING

OFFERTE

GAME BOY + GIOCO L. 139.000

GAME GEAR + SONIC 2 L. 189.000

MEGADRIVE II + GIOCO + JOY PAD L. 239.000

GAME BOY + GIOCO + BORSA PORTA GAME BOY L. 169.000

IMPATICO "OMAGGIO A SORPRESA"

ACQUISTERANNO

HIAMA SUBITO!!!

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS
VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ

S. NES

DONKEY KONG COUNTRY
LION KING
X-MEN
NHL HOKEY 95
FLINGSTONES
MICRO MACHINE

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTER 94
MUTATION NATION
WORLD HEROES II
WORLD HEROES JET
KING OF THE MONSTER 2
SENGO KU

3 DO PANASONIC

THEME PARK
SAMURAY SHODOWN
OFF WORLD INTERC.
NOVASTORM
SUPER STREET FIGHTER II
SPACE ACE
FIFA SOCCER 95

CONSOLLE

NEO GEO CD
L. 990.000

SUPER NES + JOY PAD + CAVO SCART
L. 249.000

SUPER NINTENDO + STARWING
L. 259.000

3 DO PANASONIC + GIOCO
L. 949.000

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ALL AMERICA CHAMPIONSHIP FOOTBALL	L. 69.000
ARCANA	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BAZOOKA BLITZ KRIEG	L. 79.000
BILL LAMBEER COMBAT BASKETBALL	L. 59.000
BLACK TORNE	L. 129.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 179.000
BONKERS	L. 109.000
CACOMA KNIGHT	L. 99.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
COLUMNS	L. 199.000
COTTON	L. 149.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DAVID CREANE'S MASING TENNIS	L. 49.000
DEAD DANCE	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 129.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 69.000
FINAL FANTASY III	L. 159.000
FINAL FIGHT 2	L. 49.000
FLASH BACK	L. 79.000
FLINSTONES	TELEFONARE
G. FOREMAN BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
HOME ALOME 2	L. 49.000
HULK	L. 119.000
HUMAN GRAND PRIX	L. 99.000
ILLUSION OF GAIA	L. 149.000
ININDO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH	L. 99.000
JAMES POND	L. 99.000
JORDAN ADVENTURE	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KING OF THE MONSTER II	L. 129.000
KRUASTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEGEND	L. 109.000
LEMMINGS II	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	TELEFONARE
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MICRO MACHINES	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NCW WRESTLING	L. 99.000
HHL HOKEY 95	TELEFONARE
NINJA BOY	L. 89.000
OUT TO LUCH	L. 99.000
PINBALL DREAM	L. 89.000
PINK GOES TO HOLLIWOOD	L. 89.000
PIT-FIGHTER	L. 89.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
ROMANCE III	L. 89.000
SENGOKU	L. 99.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 129.000
SLAM MASTER	L. 119.000
SMASH TENNIS	L. 119.000
SONIC BLASTMAN	L. 49.000
SPACE ACE	L. 59.000
SPECTRE	L. 99.000
SPIDERMAN X-MEN	L. 69.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 ARCADE GAME	L. 59.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 99.000

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
TAZ-MANIA	L. 69.000
THE GREAT WALDO SEARCH	L. 49.000
THE LAWN MOWER MAN	L. 59.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 69.000
TIME TRAX	L. 99.000
TOPOLINOMANIA	L. 139.000
TURTLES IN TIME	L. 49.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE	L. 129.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINGS II	L. 99.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD HEROES II	L. 139.000
X-MEN	TELEFONARE
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000

CD 32

Titolo	Prezzo
ALFRED CHICKEN	L. 39.000
ARABIAN NIGHTS	L. 39.000
ASTERIX	L. 29.000
BANSHEE	L. 39.000
BATTLE TOADS	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 39.000
DANGEROUS STREET	L. 39.000
DENNIS	L. 39.000
ELITE FRONTIER	L. 49.000
FIELDS OF GLORY	L. 79.000
FLY HARDER	L. 39.000
GAMES 1	L. 39.000
GUNSHIP 2000	L. 39.000
HEINDALL 2	L. 39.000
HUMANS	L. 39.000
J.BARNES F.	L. 39.000
JET STRIKE	L. 39.000
LABYRINTH	L. 49.000
LAST NINJA 3	L. 29.000
LEMMINGS	L. 39.000
MICROCOSM	L. 59.000
MORPH	L. 29.000
MYTH	L. 39.000
NAUGHTY ONES	L. 29.000
NICK FALDO GOLF	L. 39.000
NIGEL MANSELL	L. 29.000
NIGEL MANSELL	L. 39.000
PINBALL DREAM	L. 29.000
PIRATES GOLD	L. 39.000
PROJECT X-F17 CHALL	L. 39.000
RYDER CUP GOLF	L. 39.000
SABRE TEAM	L. 49.000
SENSIBLE SOCCER	L. 39.000
STRIKER	L. 39.000
SUPER FROG	L. 35.000
SUPER PUTTY	L. 39.000

CD 32

Titolo	Prezzo
THE CAOS ENGINE	L. 49.000
THE LOST VIKINGS	L. 39.000
THE SEVEN GATES	L. 29.000
TRIVIAL PURSUIT	L. 39.000
TROLLS	L. 39.000
ULTIMATE BODY BLOW	L. 29.000
WEMBLEY	L. 39.000
WILD CUP SOCCER	L. 39.000
ZOOL	L. 29.000
ZOOL 2	L. 39.000

3D0

Titolo	Prezzo
20 TM CENTURY	L. 89.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
FIFA SOCCER 95	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
YOY PAD SPPLEMENT.	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 129.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RASH II	L. 119.000
SAMURAY SHODOWN	L. 139.000
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLA YER	L. 129.000
SPACE ACE	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
THE ANIMALS	L. 89.000
THEME PARCK	L. 129.000
TWISTED	L. 99.000
VR - STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 109.000
WOODY WOODPECKER	L. 69.000

MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo
ALIEN 3	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 39.000
COOL SPOT	L. 39.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK 2	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
OLYMPIC GOLD	L. 39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 39.000
SUPERMAN	L. 39.000

SUPER SIDEKICKS 2

THE WORLD CHAMPIONSHIP

93

Giocatori	1-2
Livelli	-
Livelli di difficoltà	4

"E facci un gol, e facci un gol, Gianluca Vialli facci un gol, è il MAO che te lo chiede, Gianluca Vialli facci un gol!"

L'inserimento di questo cappello introduttivo del tutto atipico si può collegare a molteplici situazioni. La prima è che sono uno juventino convinto dall'età di circa sette anni (ho adorato spasmodicamente monsieur Platini); la seconda è che ho sempre ammirato il grande Gianluca fin dai tempi della Sampdoria e della Nazionale; il terzo è che possedendolo al Fantacalcio, non posso che augurarmi che ogni domenica il mio numero nove preferito insacchi la palla (se poi vuole strafare e continuare a segnare dei gol come quello di Cremona tanto meglio, così mi posso esaltare il doppio...). Vabbé non mi sembra il caso di andare avanti in questa inutile (per tutti i tifosi non bianconeri) digressione calcistica, anche perché ad Alex il calcio non piace (in compenso, malgrado la sua età, si diverte a infliggermi venti punti a basket, menandola per più di sei mesi. Ma avrò la mia rivincita, questo è certo!), va a finire che si stufa di leggere questa recensione e tutti i miei strafalcioni linguistici vengono pubblicati per intero, con somma gioia di tutti quei lettori che si prodigano in esasperate ricerche di errori, per rinfacciarcele poi impunemente con delle epistole piuttosto pungenti.

Bene, è giunta l'ora di vedere e valutare i primi giochi per il Neo Geo CD con la prima recensione ufficiale sulle pagine di ConsoleMania di un gioco per la "console mostro" della giapponesissima SNK.

Come avrete sicuramente intuito dalla pomposa premessa e dalle foto in queste due pagine, ci troviamo di fronte alla nuova ed ennesima, fedelissima conversione di un arcade (è successo per onore di cronaca anche al Neo Geo cartuccioso di godere delle conversioni di tutti i maggiori titoli SNK apparsi con alterno successo nelle sale giochi), in questo caso, una delle migliori simulazioni di calcio che mi sia mai capitata di giocare.
Super Sidekicks 2 è un gioco prettamente arcade, non per niente è il seguito del Super Sidekicks che abbiamo recensito un bel po' di numeri fa proprio per Neo Geo (e non Neo Geo CD), e quindi non è paragonabile a Fifa, che univa a un'ottima azione di gioco anche diverse componenti tecnico-tattiche. Chiarito questo fondamentale aspetto, partiamo con l'analisi vera e propria di SS2. Il gioco si articola fondamentalmente in qualificazioni regionali, gironi, ottavi di finale, quarti, semifinali e finale, ricalcando lo schema della Coppa del Mondo appena conclusasi, con tanto di squadre partecipanti riunite negli stessi identici gironi. Si può scegliere la propria squadra tra tutte quelle esistenti sulla faccia della Terra (o

quasi), ognuna diversa dall'altra per il modulo di gioco e le caratteristiche (resistenza, portiere, attacco, difesa, velocità). Una volta selezionata la squadra con la quale tentare di compiere il cammino verso il titolo mondiale potrete scegliere quale reparto potenziare tra velocità, punte, difesa, energia, portiere e chi più ne ha più ne metta. Passata questa prassi siete pronti per disputare la partita. Il campo è riprodotto con la solita visuale laterale tridimensionale, e l'engine sviluppato dai programmatori permette di zoomare automaticamente sulle azioni salienti (come quando siete in prossimità dell'area avversaria). I comandi permettono di fare eseguire ai propri giocatori un discreto numero di acrobazie e tocchi di classe come stop di petto (un classico del repertorio di Vialli), sforbiciate

BDM

Siiiiiii, penetriamo la rete, ribaltiamo l'avversario e freghiamocene della sportività!!! Sidekicks 2 è un gioco abbastanza carino, poco realistico per certi versi, ma divertente e abbastanza longevo. Chi cerca la simulazione è meglio che guardi altrove, chi invece vuole solo divertirsi un po' troverà in Sidekicks 2 un discreto prodotto.

RAFFO

Beh, ho giocato parecchio col primo episodio di questo grande gioco per SNK, un po' meno con questa seconda versione. Ci ho giocato abbastanza, comunque, per essere in grado di dire che è divertente e secondo me peggiore rispetto al predecessore. Il difetto che maggiormente mi ha infastidito, è stata la mancanza di una visuale decente, sarà infatti molto difficile riuscire a vedere la porta avversaria prima di tirare. A parte questo il gioco, per un amante sfegatato del calcio, merita di essere preso in considerazione.

volanti (tipo quelle che fa Vialli), colpi di tacco (è delizioso vedere Vialli che effettua tocchi del genere...) e colpi di testa in tuffo (avete presente Vialli? Come dici Alex? Devo piantarla? Ok, Ok, non ti faccio male ma solo perché mi sembri il mio orsetto di peluche a cui voglio un mare di bene...). Un'innovazione non indifferente è data dalla possibilità di tentare dei

tiri a sorpresa quando ci si trova lontani dalla porta avversaria. Come fare? Semplice, quando appare la scritta "Chance" sulla testa del calciatore in possesso di palla bisogna essere velocissimi e schiacciare il pulsante di tiro. A questo punto la visuale cambia istantaneamente diventando soggettiva, e con una specie di mirino dovrete cercare di indovinare l'angolino per giungere al quale ogni sforzo del portiere diventa superfluo. In caso una partita termini in parità dopo i due tempi, si può scegliere se ripeterla, usare la regola del Sudden Death (ovvero il massacrante "il primo che segna vince"), oppure la lotteria dei rigori, che riprenderà la visuale vista in precedenza con la "chance".
Alla fine vi interesserà sapere se il gioco è bello o meno. Beh, io mi sono davvero entusiasmato, anche perché è uno dei pochi arcade che mi abbia realmente acchiappato negli ultimi tempi (sarà che sono sempre con la testa riversa su una tastiera a scrivere le

idiozie che vi dovete sciroppare voi lettori quando prendete in mano ConsoleMania, oppure che sono sempre in bolletta e non ho soldi da buttare via nei coin-op, una parola alla quale sono diventato clamorosamente allergico...). Comunque SS2 è un gran bel gioco e i voti della pagella sono qui per testimoniarlo.
E facci un gol, e facci un gol, Gianluca Vialli facci un goooool!

Andrea MAO Della Calce

NEO GEO CD	
GRAFICA + sprite grandi + e ottimamente definiti	93
SONORO + GGGOOOLLL	95
GIOCABILITÀ + immediato - ma il controllo è un po' ostico	89
LONGEVITÀ + giocare da soli è uno spasso + figuratevi con un amico	94
SNK	93

89

GIOCATORI 1
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ 4

Sapete cosa ha veramente fatto la fortuna dei programmatori di videogiochi? La fantasia, spesso perversa e parossistica, dei giocatori. Altrimenti avrebbero già finito le idee da tempo.

SPAR[KSTER]
ROCKET "KNIG[HT]"

Di eroi elettronici ne abbiamo visti passare davvero tanti. Con i loro pixel sempre più definiti e colorati, ripresi in una quantità di espressioni sempre più nutrita, accompagnati da trionfali musichette di sottofondo. Li abbiamo visti arrivare, ammiccare al pubblico, cercare di conquistarsi un pezzetto del cuore dei giocatori, e poi sparire. A quante virtuali esistenze abbiamo posto fine spe-

gnendo, per l'ultima volta, un particolare gioco? Ma questa è la vita degli eroi, il destino di bruciare in un attimo e poi scomparire, di essere tutto, ma solo per poco tempo, di dipendere interamente da chi li ha eletti a questo ruolo.
Tra tutti i personaggi che sono apparsi e scomparsi, alcuni hanno però la fortuna di tornare, in maniera più o meno insistente. Quasi sempre si tratta di eroi che hanno saputo veramente conquistare il proprio pubblico, di miti e leggende elettroniche che oramai occupano un posto fisso nel cuore di molti (oppure di giochi su licenza, che vengono spremuti all'inverosimile). Tra questi, alcuni hanno raggiunto l'Olimpo dei videogiochi, assumendo una consistenza quasi reale (Supermario ha persino girato un film...), altri si sono dovuti accontentare di un tiepido ritorno. Per Sparkster - che ci aveva conquistati con la propria prima avventura - è ancora presto per esprimersi; solo il tempo ci dirà se anche lui, un giorno, potrà diventare il protagonista di qualche film.
Tornando al discorso iniziale, quello che era stato appena abbozzato all'interno del cappello della recensione, scommetto che nessuno sarà particolarmente stupito di vedere un opossum (dalla regia mi dicono che si tratta di uno zmeel, ma a me continua a sembrare un opossum) nei panni dell'impavido eroe, nientemeno che un cavaliere senza macchia e senza paura; dopo avere avuto un porcospino blu, un lombrico spaziale-naturalizzato e un tappo della 7-Up, cosa volete che sia un banale opossum antropomorfo, pronto a combattere per il bene del proprio mondo... Ed è proprio questo il nocciolo della questione: pensate che esistano molti altri campi all'interno dei quali una simile idea potrebbe venire accettata senza la minima riserva? Ai programmatori basta citare universi paralleli, galassie lontane, mondi alternativi, e il gioco è fatto: tutto è lecito, non vi è barriera all'immaginazione, e anche un brutto sogno può trasformarsi in un grande gioco.
Al di là della peculiare scelta riguardo ai personaggi (pensate che un opossum galattico possa avere nemici normali?), la storia che si trova alle spalle del gioco non è certo delle più originali, pur essendo stata elaborata nel migliore dei modi. Sparkster è l'ultimo di una casta di cavalieri che per millenni ha assicurato la pace sul pianeta Elhorn. Ma già il fatto

KSTER™

T" ADVENTURES 2

che si tratti proprio dell'ultimo cavaliere fa presagire che la situazione non deve essere delle più rosee... Il crudele (crudele, beh, magari è solo una persona che non è stata capita dalla società e che cerca un mezzo per affermare il proprio essere) Axle Gear - controparte cattiva di Sparky - ha infatti un piano per il dominio del pianeta e, per cominciare, ha rapito per l'ennesima volta la ragazza del nostro opossum preferito (che sia consenziente?). Cavalieri, personalità oscure e razze di ogni genere sono, in pratica, soltanto la cornice di una storia estremamente semplice e non certo originale: il cattivo rapisce la ragazza del buono, il buono si tuffa nel pericolo per andare a salvarla, e tutti vissero felici e contenti, almeno fino alla prossima comparsa del cattivo.

L'uscita di Rocket Knight Adventures, che risale a più di un anno addietro, era stata attesa con trepidazione da tutti, un'attesa che effettivamente si è rivelata non vana. Il primo episodio della saga dell'opossum galattico, infatti, ha stupito tutti per la propria qualità e la propria giocabilità, catalizzando l'attenzione della redazione per diverso tempo. Si trattava di un platform veloce e divertente, spiritoso ma anche adeguatamente epico, sufficientemente vario anche se piuttosto limitato in quanto a estensione, per il quale era arrivato puntuale un bel 95. Immaginate, dunque, l'attesa per il seguito di questo gioco; Sparkster avrebbe dovuto essere, almeno nella nostra mente, ancora più veloce e divertente, sicuramente più vario e ben fatto, insomma un vero capolavoro. Invece ci siamo trovati davanti a un gioco che, pur essendo molto bello e divertente, non raggiunge la qualità del proprio predecessore (non che fosse in realtà una cosa facile). Lo schema di gioco resta assolutamente invariato, con una grafica meno dettagliata (o forse sono io che nel frattempo ho assunto Earthworm Jim come nuovo standard e tutto mi sembra più brutto...), una velocità non esaltante e i livelli ancora un po' ristretti.

Naturalmente tutto questo non vuole assolutamente significare che Sparkster sia un brutto gioco; dopo i primi minuti di depressione da delusione (avendo visto che il gioco non è l'assoluto capolavoro che uno potrebbe aspettarsi) ci si rende perfettamente conto di avere comunque davanti un buon titolo, molto vario e divertente, capace di tenere testa alla maggior parte dei platform. L'utilizzo dei razzi portatili di Sparkster - già presenti nel primo episodio - resta senza dubbio l'elemento più innovativo dell'intero gioco, nonché quello che più di tutti concorre a renderlo divertente e un po' frenetico. Malgrado una discreta linearità nello sviluppo dei livelli, ci sono comunque un numero sufficiente di bonus nascosti o difficilmente raggiungibili, nonché diverse uscite per i quadri successivi.

Si tratta, alla fine dei conti, di un gioco di buon livello, ben fatto, molto divertente e giocabile, estremamente vario anche se destinato a non durare in eterno, con un rapporto difficoltà-estensione abbastanza equilibrato. Se non partite dal presupposto di trovare qualcosa di migliore di Rocket Knight Adventures, non resterete delusi.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + definizione più che discreta + buone animazioni	88
SONORO + una discreta collezione di musiche + non noioso	90
GIOCABILITÀ + veloce e divertente + buona varietà di gioco	92
LONGEVITÀ + vari anche i livelli - non dura moltissimo	87
KONAMI	89

Galleria S. Lorenzo, 11/13 - Vicenza

NOLEGGIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VENDITA DELL'USATO

MEGADRIVE

Aladdin	£	93.300
Battletech	£	166.250
Combact cars	£	88.400
Crash dummies	£	62.200
Double dragon V	£	159.600
FIFA international soccer	£	116.500
Holyfield boxing	£	28.100
Hulk	£	126.000
Jungle book	£	128.150
Jurassik Park	£	95.000
Mario Andretti racing	£	113.000
Maximum carnage	£	117.950
Mazzing-Saga	£	63.000
Mortal combat II		
+ maglietta	£	136.650
NBA jam	£	103.500
NHLPA hockey	£	136.000
Pete Sampras tennis	£	106.850
Skitchin	£	52.000
Sonic III	£	131.000
Super street fighter II	£	171.500
Tazmania	£	44.700
Virtual racing	telefonare	
Dragon	telefonare	
Topolino mania	telefonare	

GAMEGEAR

Chessmaster	£	45.200
Prince of Persia	£	59.500
Land of illusion	£	59.600
Riddick bowe boxing	£	62.750
Super Monaco GP 1	£	38.000
World cup soccer	£	60.500
12 giochi in 1	telefonare	
2 giochi in 1	£	88.700
Crystal worriors	£	31.750
Ecco the dolphin	£	76.200
Jurassic Park	£	73.850
Star wars	£	65.000

SUPER NINTENDO

Choplifter	£	115.40
Double dragon V	£	140.05
F-Zero	£	67.100
Flashback	£	65.150
Mario all star	£	110.30
Super Mario kart	£	119.40
Segret of mana	£	175.40
Super bomberman	£	71.000
Claymates	£	108.50
Hokutonoken VII	telefonare	
T2-Arcade game	£	76.300
Tetris II	£	135.80
Wizard of Oz	£	119.40
Daffy Duck	£	115.45
Rock n'roll racing	£	135.40
Mr Nutz	£	130.95
Robocop III	£	103.92
Nigel Mansel	£	126.50
Super street fighter II	telefonare	
Topolino mania	telefonare	
Fatal fury special	telefonare	
King of dragon	£	111.80
Muscle bomber	£	101.90
NBA jam	£	118.05
2 in 1	telefonare	
Dragon	telefonare	

PC

Telefonare per informazioni

Sam & Max (italiano)
FIFA international soccer
Gobblins III
Prince of Persia
Sim city 2000
Alone in the dark II
Pacific strike
Theme park
Lost in the dark (parts 1 e 2)
Syndicate
Doom II
Hexx

GAMEBOY

Dr Franken II	£	71.750
8 giochi in 1	telefonare	
Castle quest	£	58.100
Donkey kong	£	72.800
Duck tales II	£	59.300
Super Mario land II	£	64.200
Super Mario land III		
warioland	£	64.400
Prince of Persia	£	37.950
Mortal combat II	£	63.000

CD - ROM

Telefonare per informazioni

Seawolf SSNN 21
Alone in the dark II
Linkworlds
Sherlock Holmes
Myst
Shadow of the comet
Dracula
Microcosm
Rebel Assalt
Day of the tentacle
Dinosaurus (enciclopedia)

Per informazioni e ordini
Tel.
0444 326947

Crazy Video

Via Dante, 165 Sesto S. Giovanni (MI)

Tel./Fax (02) 2620680

NOVITÀ SUPER NES SUPER FAMICON

LION KING
MICHEY MANIA
SHAQ–FU
SPARKSTER
DRAGON
LEMMINGS 2
NBA LIVE 95
NHL 95
JOHN MADDEN 95
BRUTAL
S. RETURN OF THE JEDI
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN OF)
X–KALIBRE
VORTEX
TRUE LIES
DONKEY KONG COUNTRY
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK 2
EARTHWARM JIM
BUBSY 2
CRAZY CHASE
ILLUSION OF GAIA
BREATH OF FIRE
BONKERS
S. BOMBERMAN 2

NOVITÀ MEGA DRIVE/GENESIS

FIFA '95
NBA LIVE '95
NHL '95
SHAQ–FU
BUBSY 2
LEMMINGS 2
DRAGON
SPARKSTER
LION KING
LAWNHOWER
MICROMACHINE 2
TINY TOON ADVENTURE
SECOND SAMURAI
BRUTAL
MEGA BOMBERMAN
JOHN MADDEN
FOOTBALL '95
FLINK
PGA GOLF 3
DYNAMITE HEADY
SONIC & KNUCKLES
PROBOTECTOR
EARTH WORM JIM
BALLZ
MAXIMUM CARNAGE
ECCO 2
URBAN STRIKE
JURASSIC PARK 2
CONTRA HARD CORPS
INTERNATIONAL TOUR TENNIS

NOVITÀ GAME GEAR

DYNAMITE HEADY
PETE SAMPRAS TENNIS
LION KING
ROAD RUSH 2
DRAGON
ECCO 2
LEMMINGS 2
TAZMANIA 2
SONIC TRIPLE TROUBLE
X MEN 2
KAWASAKY SUPER BYKES
POWER RANGER
STAR TREK-THE NEW GENERATION
TRUE LIES
WWF RAW
NFL QUARTERBACK CLUB '95
YU YU HAKUSHO 2
SONIC AND TALES 2

SI ESEGUONO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU OGNI TIPO DI CONSOLE ED INOLTRE UN AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA

TELEFONATECI PER AVERE INFORMAZIONI SULLE USCITE DELLE NUOVE CONSOLE 32bit
32 X SEGA
SONY 32 bit
SATURN SEGA
NEC 64 bit

SERVIZIO VENDITA ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI

NOVITÀ GAME BOY

JUNGLE STRIKE
NBA JAM
TARZAN
MR. NUZ
DESERT STRIKE
TINY TOONS ADV. WACKY SPORT
ALIEN OLIMPICS
WWF RAW
JURASSIC PARK 2
ITCHY & SERATEMY
DUCK TALES 2
CONTRA THE ALIEN WARS
WILD SNAKE

CARTONI ANIMATI YAMATO MANGA VIDEO

AREA 88 PARTE 3
MACROSS 2
BALDIOS THE MOVIE
NINJA SCROLL
LUPEN 3 LA LEGGENDA DELL'ORO
VAMPIRE HUNTER
GALL FORCE
LAMU "BEAUTIFUL DREAMER"
CORAZZATA SPAZIALE YAMATO
YOKO CACCIATRICE DI DEMONI
DAITARN 3
USHIO E TORA
PATLABOR
KEN IL GUERRIERO
KEN PARTE 12 E 13

ACCESSORI MEGADRIVE

MEGA KEY 1	£ 24.000
FIGHTER 1 (joystick)	£ 29.000
FIGHTER 5 (joystick)	£ 59.000
PRO–4 PAD	£ 19.000
PRO–6 PAD	£ 49.000

ACCESSORI SUPER NES

ADATTATORE UNIVERSALE	£ 24.000
DYNA–1 JOYPAD	£ 19.000
SUPER MULTITAP	£ 59.000
FIGHTER 5 (joystick)	£ 59.000

ACCESSORI GAME GEAR

MASTER GEAR	£ 29.000
ADATTATORE AUTO	£ 15.000
ADATTATORE 2 GIOCATORI	£ 29.000
BATTERY PACK	£49.000

ACCESSORI GAME BOY

LENTE	£ 19.000
BATTERY PACK	£ 30.000

NOVITÀ AMIGA-IBM-CD IBM

LEGIONS	PC
LORDS OF THE RINGS	PC/CD MPC
MR. BLOBBY	PC/AMIGA
TENNIS INT. OPEN	CD MPC
ULTIMATE BODY BLOWS	CD MPC
CYCLEMANIA	CD MPC
QUEST OF GLORY	CD MPC
DOOM 2	PC/CD MPC
FOOTBALL GLORY	AMIGA
UNIVERSE	PC
QUARANTINE	CD MPC
BREAK THRU	PC
ZEPPELING	CD MPC
FREDDY PHARKAS	CD MPC
INFERNO	CD MPC
THE CHAOS ENGINE	CD 32
UFO	PC CD MPC

NOVITÀ MEGA E SEGA CD

STAR BLADE
MICKEY MANIA
LETHAL ENFORCE
LAWNMOWER MAN
OUT THIS WORLD 2
DUNE
BRUTAL
SPACE ACE
SECOND SAMURAI
ECCO 2
NBA JAM
RISE OF THE ROBOTS
WHOSHOT JHONNY ROCK?
YUMENI MYSTERY MANSION

NOVITÀ 3–DO

OZZIE
PATANK
VR. STALKER
TRUE GOLF
SPACE SHUTTLE
STAR CONTROL 2
SHERLOCK HOLMES
WHO SHOT JHONNY
DEMOLITION MAN
IMMORTAL DESIRE
WAY OF THE WARRIORS
FIFA
S. STREET FIGHTER 2

SPECIALE CONSOLE

MEGA DRIVE + MORTAL KOMBAT	£ 249.000
MEGA DRIVE	£ 219.000
S. NES. + F–ZERO + STAR WINGS	£ 269.000
MEGA CD + 9 TITOLI INC TOM CAT ALLEY	£ 599.000
SEGA CD + 1 TITOLO	£ 499.000
GAME BOY	£ 99.900
GAME GEAR	£ 199.000
3–DO PANASONIC + TOTAL ECLIPSE PAL VERSION	£ 1.190.000
3–DO PANASONIC + TOTAL ECLIPSE + JURASSIC PARK	£ 990.000
NEO GEO CD	£ 1.120.000
NEO GEO CD + 6 GIOCHI	£ 1.499.000

GAME BOY

3DO

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E INTERNAZIONALE
SPEDIZIONI IN 24 ORE CORRIERE UPS
NOLEGGIO IN LOMBARDIA

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Il salvatore di universi è un lavoro sporco, ma qualcuno lo deve pure fare!!!

BLACK

Esistono, fondamentalmente, due tipi di eroi destinati a salvare interi mondi dalla distruzione: quelli che lo fanno per vocazione e quelli che invece lo fanno per lavoro (e il mondo dei videogiochi di lavori di questo genere è davvero pieno). Ci sono poi quelli che stanno a metà: apparentemente cinici e legati solo al denaro, nascondono in realtà un cuore d'oro e non sanno resistere alla tentazione di fare una buona azione (Han Solo ne è un esempio lampante). Se poi ci

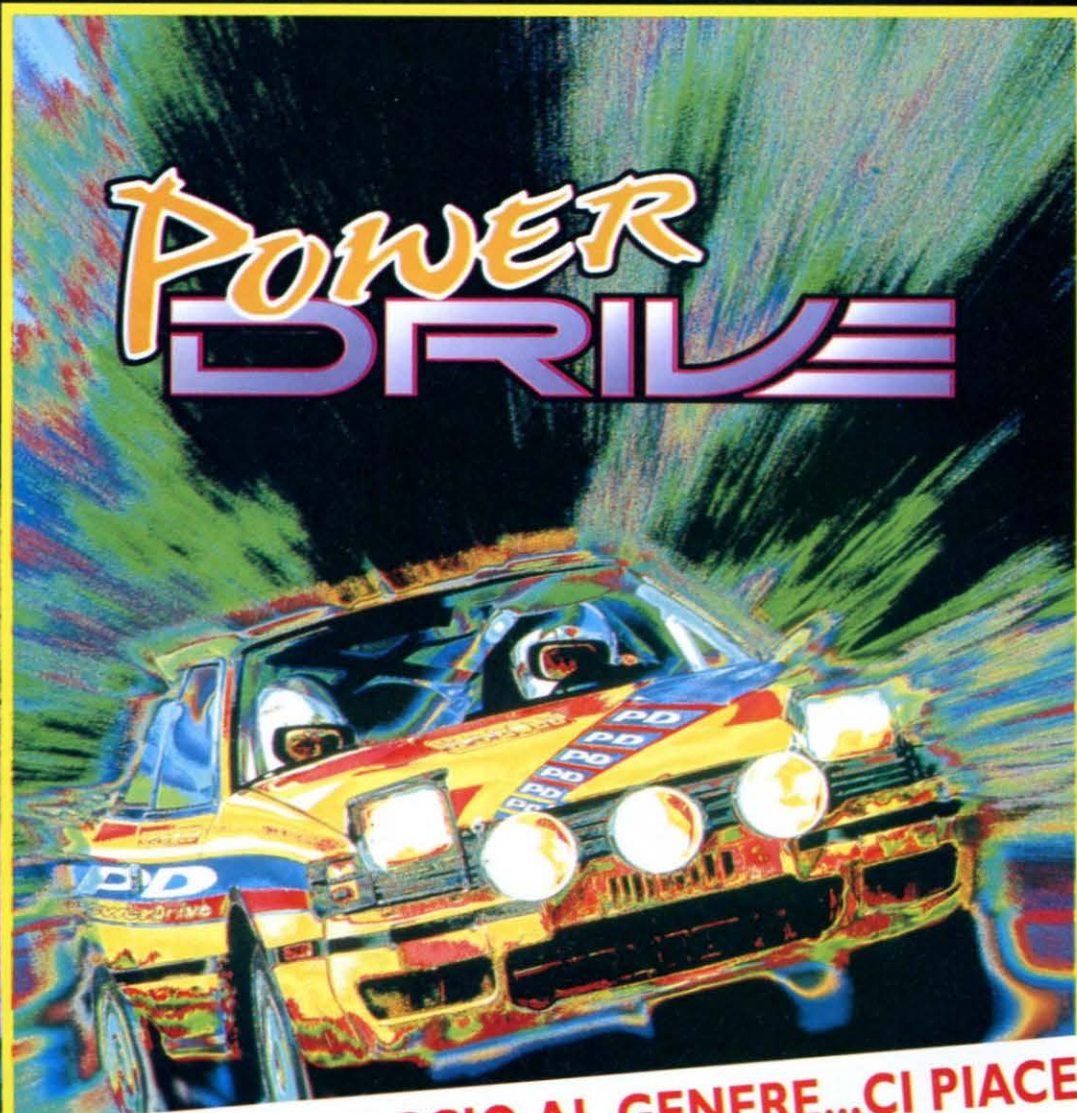
scappa anche una ricompensa, tanto meglio, ma l'importante è menare le mani e porre fine alle solite oscure minacce. Blackhawk appartiene a quest'ultima categoria. Alto, massiccio, pesantemente armato (in qualsiasi occasione), passa le proprie giornate bazzicando i bar galattici, luridi buchi scavati all'intero di piccoli asteroidi, raccontando agli affascinati astanti le proprie ultime rocambolesche avventure,

scroccando qualche assurdo drink e ammaliando le giovani cameriere. Ma pur essendo un duro di quelli convinti, che si accendono i fiammiferi sulla barba sfatta, Blakie non riesce mai a rinunciare all'idea di una bella avventura. Le sue tariffe sono alte, certo, ma se per coloro che se le possono permettere è una vera garanzia.

Il cliente di turno - che non sembra comunque molto intenzionato a pagare la dovuta tariffa - risponde al nome di Galadril, ed è uno di quei vecchi saggi (con tanto di barba bianca e tunica) dagli incredibili poteri magici, che però non si scomoda mai personalmente quando si tratta di menare le mani. Si da però il caso che il vecchiardo sia stato anche il maestro di Blakie, quando il nostro eroe non era altro che un giovane teppista, e che gli abbia insegnato molte delle cose che oggi gli permettono di sbarcare il lunario. Così, ritenendosi in credito di un favore, Galadril decide di prelevare Blakie da una delle bettole che frequenta e di spedirlo direttamente in missione, senza però scomodarsi per spiegargli la situazione.

Immaginate dunque la scena: un metro e novanta di muscoli, cattiveria e armi stanno tranquillamente bevendo in qualche bettola spaziale e, senza un minimo di preavviso, tutto l'ambiente circostante scompare (in realtà è Blakie a sparire, ma cercate di capire il suo punto di vista egocentrico). Nel volgere di alcune frazioni di secondo, tavoli e cameriere svaniscono nel nulla (più che altro è quest'ultimo elemento a preoccupare lo scavezzacollo galattico), sostituiti da lugubri caverne e prigionieri lamentosi. Totalmente disorientato, a Blakie non resta altro da fare se non estrarre il proprio fucile a pompa e interrogare i primi malcapitati. A questo punto il passo è breve e, malgrado la propria lentezza, anche il povero Blakie riesce a capire cosa sta succedendo: il pianeta del suo mentore è stato attaccato da un essere potentissimo, che ne ha preso rapidamente il controllo, imprigionando chiunque potesse costituire un pericolo, e a lui è stato "affidato" il compito di salvare capre e cavoli.

Il gioco unisce gli elementi più salienti di due titoli a tutti molti noti, ormai copiati praticamente in ogni modo possibile. Si tratta di Flashback (o meglio ancora, di

PER:
SNES
GG
CD-MPC
PC
AMIGA

Power DRIVE

"UN NUOVO APPROCCIO AL GENERE...CI PIACE!"
"E' VELOCE, SFRENATO E SOPRATTUTTO DIVERTENTE!"
"C'E' UNA MARCIA IN PIU' CON POWER DRIVE"
"UN MIX PERFETTO DI STRATEGIA E VELOCITÀ"

MANUALE IN ITALIANO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

CADARIO

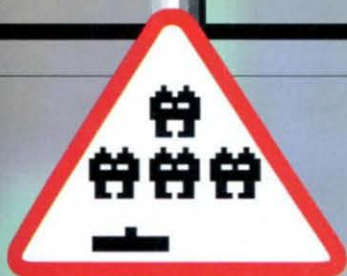
Prince of Persia, visto che è lui il capostipite di questo tipo di giochi), dal quale è stato preso lo stile delle animazioni, e di Lost Vikings, per il fatto che vengono date informazioni su ciò che bisogna fare mano a mano che si va avanti (non solo sugli obiettivi, ma anche sul modo di utilizzare il personaggio). Il gioco è costituito fondamentalmente da tre elementi: una discreta quantità di platform, con le solite pedane a mezz'aria e le trappole sparse ovunque, l'immancabile shoot' em up degli scontri a fuoco e un pizzico di adventure, che prevede l'obbligo di seguire una strada più o meno precisa con la raccolta e l'utilizzo degli oggetti che si recuperano.

Sia a livello tecnico che grafico il gioco è molto bello: i fondali e le animazioni sono di poco inferiori a grandi opere del calibro di Flashback e Another World (il che significa che sono davvero ottimi), mentre la vastità e la varietà di gioco garantiscono divertimento per molto tempo. Non mancano comunque alcuni difetti, che vale la pena di sottolineare, e che impediscono al gioco di raggiungere sul podio d'onore i succitati titoli: per prima cosa gli scontri a fuoco sono piuttosto monotoni, anche se contengono elementi molto interessanti (la possibilità di nascondersi nell'ambiente circostante per evitare di essere colpiti), e i dialoghi con i personaggi tendono a cadere nel surreale ("Hai visto mio fratello?" "Sì, è al livello di sotto" "Grazie, allora tieni questa chiave"), per non parlare del fatto che tutti i prigionieri nascondono detonatori termici, armi e pozioni di guarigione. Malgrado questi difetti, il gioco risulta comunque molto buono, soprattutto per gli appassionati del genere.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO

GRAFICA + animazioni molto fluide + buoni fondali	**91**
SONORO + non male... - ... ma ridotto	**88**
GIOCABILITÀ + interessanti innovazioni + buona interfaccia	**93**
LONGEVITÀ + molto accattivante + estremamente vario	**93**
INTERPLAY	**92**

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Era una notte fredda e tempestosa, nella casa del tenente Replay faceva caldo e si stava bene; fuori, invece, il livello delle acque aveva raggiunto il mezzo metro e il vento soffiava a più di cento chilometri orari. A un certo punto, si sentì bussare alla porta; il tenente si alzò e si recò ad aprire... era Cappuccetto Rosso che con voce tremolante gli disse: "Ho freddo e fame"; a questo punto il tenente disse: "E un bel chissenefrega?".

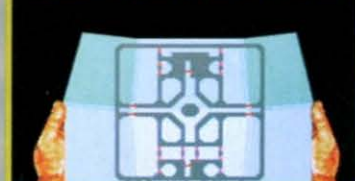
ZERO TOLERANCE

Ma che bello, ma che bello; finalmente anche il Mega Drive comincia ad avere una collezione videoludica veramente completa. Fino ad ora, infatti, giochi di questo tipo (vi spiegherò poi quale) non se ne erano visti pochi e di scarsa qualità.

Per chiarirvi un po' le idee, comunque cercherò di farvi degli esempi: avete mai sentito parlare di Pete Sampras Tennis? Sì, bene, ma non c'entra niente. Invece, avete mai sentito parlare di quanto è buono il formaggio con le pere (l'importante è che il contadino non lo sappia)? No? Vabbé, tanto anche questo non c'entrava molto. Parlando seriamente (giusto un attimo), avete mai sentito parlare di Doom? Massì, quel grandioso gioco nato su PC (presto disponibile anche per le nuove console), tecnicamente superbo e di una violenza inaudita... Bene, se ne avete sentito parlare o, ancora meglio, se ci avete giocato, questo Zero Tolerance sicuramente ve lo ricorderà.

La storia del gioco è grandiosa: pensate, voi impersonate nientepopodimenoche uno zarrone nervoso (di quelli che vanno a caccia di babbi per merenda) che, non si sa per quale motivo, è capitato in un mondo parallelo pieno zeppo di tipi regolari come lui, ma che si insediano in branchi per rimandarlo a casa senza fargli neanche dire "Ti sfranteco affeicc!" (trad: Ti faccio male!). Dalla vostra avrete però un bel po' di armi devastanti, come la mitica Magnum, il Lanciafiamme, la mitraglietta, il fucilazzo e un sacco di altre cosucce del genere.

Per risolvere i vari livelli in cui vi verrete a trovare, non dovrete fare altro che eliminare fisicamente tutti i residenti in quel luogo; fatto questo, vi basterà recarvi

nell'ascensore indicato nella mappa, il quale vi trasporterà al livello inferiore e quindi successivo. Tutto facile no? Beh, in effetti lo è, a parte il fatto che i nemici da uccidere saranno armati (pensate, una volta uccisi, potrete prendere possesso delle loro armi) e che spesso saranno dotati di una notevole intelligenza, in poche parole, non vi verranno addosso come ebeti, ma cercheranno una strategia, seppur elementare, per fregarvi.

Che dire ancora? Uhm, vediamo un po', questo ve l'ho detto, questo anche, questo non ve lo dico

perché sono un egoista... Ah, sì, anzi no, vabbé, non me lo ricordo più.
Tecnicamente, purtroppo, Zero Tolerance non fa gridare al miracolo, anzi, la parte grafica è abbastanza mediocre, con un finestra video piuttosto piccola, nella quale vedrete l'area di gioco; e attorno a questa, tutti i dati informativi di cui avrete bisogno; come la mappa, le armi a vostra disposizione (con il relativo numero di colpi), l'energia a vostra disposizione e il numero di nemici ancora in giro per il livello. La scelta cromatica, tra l'altro è a parer mio molto discutibile; in compenso, però, ci si fa l'abitudine abbastanza in fretta, e giocandoci, non ci si fa poi neanche tanto caso. Gli sprite, fortunatamente sono animati molto bene (bisogna ammettere che gli schizzi sui muri del sangue dei nemici fanno la loro bella figura), e lo scrolling scorre molto fluidamente anche se non in maniera molto veloce.
La parte sonora è molto d'ambientazione, con musiche molto caratteristiche, ed effetti sonori che assistono il giocatore in maniera impeccabile; avvisando per esempio quando si sta per avvicinare un nemico, o quando lo si è ucciso (a se quello lo vedrete da voi).

La giocabilità è veramente il pezzo forte del gioco, infatti, oltre che essere il massimo dell'intuitività, è veramente divertente andare in giro a sparare a tutto e a tutti, dimenticandosi magari dei problemi che assillano ognuno di noi; insomma, un ottimo modo per scaricare la tensione. Le armi a disposizione, poi, garantiscono una buona dose di varietà, che non guasta mai... Insomma, in poche parole, questo è veramente un gran bel gioco, che deve solo combattere contro un aspetto grafico non molto soddisfacente, ma comunque facilmente ignorabile. Dedicato agli amanti dei buoni giochi che non fanno sfoggio di grandi qualità estetiche, per poi nascondere un'anima scadente.

Raffaele Sogni

ALEX

Devo dire che non mi aspettavo tanto da Zero Tolerance, e sono così rimasto favorevolmente impressionato da ciò che il Megadrive aveva da offrire. Ok, paragoniamolo a Doom su un 486 DX2 a 66 e rimarrete delusi, però già su un 386 Doom non è così veloce o fluido. Questo Zero Tolerance su un buon vecchio Motorola 68000 è veramente carino: la grafica non è eccezionale (la finestra di gioco è piuttosto piccola e i colori sono un po' particolari), però richiama decisamente quella di Doom. Il sonoro è ben curato specialmente per quanto riguarda i vari effetti - la musichetta dopo un po' dà sui nervi, ma si può fortunatamente escludere. La durata del gioco è assicurata da un discreto numero di livelli (non fidatevi, magari sono arrivato a uno dalla fine - scherzo) e la giocabilità è decisamente buona, nonostante non ci sia una grossa varietà per quanto riguarda mostri e armi. C'è anche la possibilità di giocare in due come a Doom, quindi con due Megadrive, due cartucce e un cavo che vi viene spedito gratuitamente (almeno a quanto dice la confezione) direttamente dalla Accolade. Direi che è un gioco che merita...

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Finestra di gioco troppo piccola. - Scelte cromatiche discutibili.	79
SONORO +Musiche claustrofobiche. + Effetti sonori una volta tanto utili.	86
GIOCABILITÀ + Divertente dall'inizio alla fine.	94
LONGEVITÀ + Un sacco di livelli. + Lo giocherete anche dopo averlo finito.	93
ACCOLADE	93

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Se avete la casa piena di regali natalizi, fareste meglio a nasconderli bene... Diabolik è in caccia!

Caccia a DIABOLIK

Uno dei maggiori personaggi dei fumetti italiani, Diabolik ha finalmente avuto l'onore di un gioco a lui dedicato. Realizzato dalla White Face - la sezione giochi della G.E.MI., già autrice di Tangentopoli e Mettiti a Dieta - questo gioco di società impegna da tre a sei giocatori,

che si trovano a ricoprire i ruoli dell'astutissimo e inafferrabile ladro in calzamaglia nera, della sua inseparabile compagna, Eva Kent, dell'ostinato Ispettore Ginko e di tre agenti di polizia (un sergente e due agenti normali).
I ruoli vengono attribuiti in maniera casuale ai partecipanti, e vengono tenuti nascosti all'inizio della partita. Si sa solo che uno dei giocatori impersona Diabolik, un altro Ginko e un terzo il sergente di polizia (nel caso di più di tre giocatori si inseriscono anche gli altri), ma senza sapere a chi corrisponde ciascun ruolo. L'obiettivo, per le forze dell'ordine, è naturalmente quello di mettere finalmente le mani sull'inarrestabile ladro e sulla sua compagna, mentre per questi due è necessario portare a termine un colpo miliardario (Diabolik ruba soltanto per potersi pagare tutti i congegni elettronici di cui ama circondarsi, prime tra tutti le attrezzature per i furti). Teoricamente questo non dovrebbe costituire un particolare problema, né tantomeno un'idea originale, ma quello che rende il gioco divertente e articolato è proprio il fatto di non conoscere i ruoli degli altri giocatori. All'inizio della partita, ognuno dispone il proprio segnalino su una delle caselle di ingresso della pianta di gioco. In realtà i piani di gioco sono due, e rappresentano due diversi scenari (ispirati a due avventure di Diabolik, rispettivamente i numeri 343 e346 del fumetto), per offrire ai partecipanti una maggiore varietà nelle partite. A questo punto è necessario iniziare a muoversi attraverso la sezione cittadina ritratta dal tabellone, raccogliendo il maggior numero possibile di oggetti. Anche questi vengono disposti in maniera casuale e tenuti segreti: è possibile sapere di cosa si tratta solo dopo averli presi. Per Diabolik e per la propria compagna è necessario racimolare tutti gli oggetti necessari al fine del furto (come indicato sui rispettivi tabelloni di gioco), quindi raggiungere il luogo del furto e impossessarsi del bottino. Naturalmente l'inseguimento vero e proprio ha inizio in questo momento, quando almeno uno

dei due ladri è costretto a scoprirsi per penetrare all'interno dell'edificio e appropriarsi della refurtiva. Naturalmente alle forze dell'ordine è impossibile rivelare la propria identità, per evitare che i due ladri vengano subito identificati, mentre Diabolik ed Eva possono scoprirsi in qualsiasi momento per chiedere aiuto al compagno (che non è comunque tenuto a rivelare la propria identità).

I movimenti dei personaggi avvengono attraverso tiro di dado e possono seguire soltanto le strade cittadine o - in determinati casi - il corso del fiume (presente in entrambi gli scenari). Fondamentali ai fini del gioco sono gli oggetti che si trovano sparsi per la città, e che consentono di intraprendere azioni particolari e superare ostacoli altrimenti insormontabili. Per esempio, troviamo armi e mezzi di locomozione (automobile, moto, barca e motoscafo), maschere per travestirsi, attrezzi da scasso di vario genere, spray narcotizzanti e via dicendo. Non sempre gli oggetti possono essere utilizzati da una qualunque delle due fazioni (Ginko non sa cosa farsene della fiamma ossidrica...), ma solo il fatto di potere privare l'avversario di un elemento fondamentale può dare un grande vantaggio.
L'idea di base del gioco è quella del classico guardie e ladri, con un'influenza più o meno marcata di altri titoli di questo genere. L'idea del ruolo segreto è comunque originale e molto divertente, e permette ai giocatori di elaborare strategie di gioco piuttosto elaborate. Notevole anche la presenza di due tabelloni diversi, per rendere più vario il gioco.
Se siete dei fan di Diabolik non potete certo perdere l'occasione di vestire la sua calzamaglia nera, mentre se non lo potete sopportare potrete sempre rifarvi mandandolo finalmente in prigione.

Andrea Fattori

Via Fucilari 63 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 Italia

"All'inizio eravamo gli unici. adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive 2 Scart o Pal + Eth.Champions	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Sonyc 3	£280.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Dragon Ball Z	£299.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Str. of Rage 3	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + gioco N.L.	£280.000.
Super Nes Usa varie conf.	Tel
MegaCd Usa o Jap + giochi	Tel
Neo Geo	Tel
Game Boy	Tel.
Game Gear	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Assistenza Tecnica
Modifica
Consoles
in standard
R.G.B.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

SNes-SNin-SFam

Fifa Soccer	£95.000
Fatal Fury SPECIAL	Tel
Dragon Ball Z II	£.95.000
Wolfstain 3D	£110.00
Touranment Fighters	£110.000
Star Fox	£95.000
Super Star Wars	£95.000
Street Fighter II turbo	£ 85.000
Mario Kart	£95.000
Mario All Stars	£105.000
Worlds Hero 2	Tel.
Ramna 1/2 4	£145.000
Mortal Kombat 2	Tel..
Stunt Fx Trax	Tel.
Samurai Spirits	Tel.
Superman	£155.000
Rabbit Rampage	£ 95.000
F15 Strike Eagle	£ 95.000.
Xardion	£85.000
Fighetrs History	£135.000
Psyco Dream	£85.000
World Champions	£85.000
Super Sukoban	£85.000
Sensible Soccer	£90.000
Super Street Fighetar	Tel.
Art of Fighting II	£95.000

Mega Drive

Dragon Ball Z	£85.000
NBA Jam	£85.000
Fifa Soccer	£85.000
World Hero	Tel.
Virtual Racing	Tel.
Robocop vs Term.	£ 99.000
Street of Rage 3	£85.000
Mortal Kombat 2	£.95.000
Mazing Saga	£55.000
Ecco the Dolphin 2	Tel. 90000
Sensible Soccer	£90.000
Sonic 3 NEW	Tel.
Subterrania	£ 90.000
Spiderman x Man	£85.000
Myckey & Donald	£85.000
Rocket Knight Adv.	£90.000
Super Street Fighter	Tel.
La Bella e la Bestia	£ 99.000
Star Trek	£ 95.000
Lethal Enforcers + Gun	£ 99.000
Chicy Chiky Boys	£65.000
Aladino	£85.000
Ethernal Champions	£85.000

MEGA CD

Vax	£ 95.000
Metal Enforcer + Gun	£ 95.000
Dragons Lair	£105.000
Ax101	£ 95.000
Lunar	£125.000
Heavty Simphony	£ 95.000
Rebel Assault	Tel.
Game Gun	Tel.
Lutia	Tel.

Neo•Geo Japan

Riding Hero	£55.000
Nam 1975	£55.000
Magician Lord	£55.000
Trash Rally	£55.000
Robo Army	£55.000
Blues Journey	£55.000
Cybor Up	£ 85.000
King of the Monster 2	£235.000
Super Side Kikk 2	Tel.
Art of Fighting 2	Tel.
King Fighters	Tel.

Accessori

Joystick 16 tasti univers.
£125.000
Joypad 6 tasti MD
£55.000
Super More Power Univers.
£69.000
Super Shooting Swatch
£55.000

Sono disponibili cavi adattatori e trasformatori per consoles di ogni marca.

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

GOKU
We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

Telefonate subito per i nuovissimi Sega Saturn e 32 Mega, Nec FX, Neo Geo CD

Graph Egidio Fanuele -

3DO GAME GEAR
GAMEBOY
PC CD ROM
Videogames

Super Nintendo:

S.Street Fighter 2 lit. 145000
Incredibile Hulk lit. 120000
Fifa Int.Soccer lit. 109000
Rise of the Robots lit. 159000
Nigel Mansel Car racing lit. 149000
Super Metroid telefonare
Word Cup Striker lit. 145000
Lion King lit. 129000
Wolverine telefonare

Mega Drive:

SONIC & KNUCKLES lit. 120000
DOUBLE DRAGON 5 lit. 110000
DRAGON lit. 110000
LION KING lit. 120000
NBA JAM lit. 99000
SHAQ FU telef.
RISE of the ROBOTS telef.
DUNE 2 lit.135000
EA Sport TENNIS lit.110000

Vasto Assortimento

Via Trionfale , 14073 - 00135 Roma
tel. 06/303.65.306

KILLER
IL GIOCO DELL'ASSASSINIO

Non ne potete più di tutte le storie sullo spirito di fratellanza e amore che a Natale dovrebbe pervaderci tutti? Allora approfittatene per organizzare l'omicidio del vostro migliore amico...

Realizzato dalla Steve Jackson Games Inc. e portato a noi dalla Nexus, Killer presenta una struttura e una finalità estremamente semplici: uccidere prima di essere uccisi. Un Gioco di Ruolo, penserete voi... e invece no. O meglio, non esattamente, poiché Killer è un Gioco di Ruolo dal Vivo. Ma non preoccupatevi (o non illudetevi, dipende dai casi): non dovrete veramente uccidere nessuno, semplicemente dimostrare che avreste potuto farlo.

Innanzitutto è necessaria la presenza di un Arbitro, a cui spetta il compito di preparare lo scenario di gioco (ovvero scegliere uno spazio all'interno del quale deve essere svolta la partita, e che può andare da una casa a un'intera città) e seguirne gli sviluppi, stando anche attento al comportamento dei partecipanti. Lo scopo della partita può variare notevolmente a seconda del tempo disponibile, dei mezzi e delle inclinazioni dei partecipanti. Lo scenario più semplice è quello che prevede la designazione di una vittima - riconoscibile solo per determinati particolari - per ciascuno dei giocatori. La parte interessante è che, allo stesso tempo, ogni apprendista assassino ricopre anche il ruolo di vittima di qualcun altro, e deve quindi fare attenzione a tutti coloro che lo circondano. I sistemi per porre fine, in via teorica, alla vita della propria vittima possono variare notevolmente da partita a partita e da giocatore a giocatore, ma naturalmente viene premiata l'inventiva. Chiaramente le pistole sono solo pistole ad acqua o a vernice, le armi sono finte e le trappole devono essere solo teorizzate, simulandole in modo che non vi sia alcun pericolo reale per gli altri giocatori.

A questo punto molti di voi si staranno senz'altro domandando quale possa essere l'utilità di un manuale per un gioco di questo genere. In realtà molti di voi avranno già fatto qualcosa di simile nella propria vita, sia pure un semplice inseguimento con pistole a freccette o ad acqua. La risposta è semplice: il vero punto di forza di Killer non sta tanto nell'idea, semplice e comunque facilmente realizzabile, quanto nella sua messa in pratica. All'interno delle 48 pagine di cui è composto il volume si trovano infatti consigli assolutamente fondamentali su come gestire il gioco (in particolare le norme di sicurezza), come organizzare partite divertenti e come aggiungere sapore ai propri scenari. Le modalità di gioco sono in realtà moltissime ed è possibile dare vita a partite incredibilmente articolate e divertenti. Vengono inoltre fornite tutte le indicazioni necessarie per trasformare una serie di frenetici inseguimenti, privi di logica, in studi strategici e tattici di prima qualità.

A differenza di altri Giochi di Ruolo dal Vivo, Killer presenta alcuni vantaggi da non sottovalutare, che lo potrebbero rendere interessante anche agli occhi di coloro che non hanno mai apprezzato questo genere di attività ludica: può essere giocato con molto meno sforzo, per la gioia dei più pigri, lasciando i compiti più difficili al cervello e non alle gambe e alle braccia; non è necessario che vi sia alcun tipo di scontro fisico; non bisogna abbigliarsi in modo particolare o girare con enormi armi di legno e cartone.

Un gioco veramente bello e divertente, studiato e realizzato con una cura notevole, che merita l'attenzione di tutti i giocatori, con un'unica eccezione: gli irresponsabili e tutte le persone abbastanza immature da potere trasformare un occasione di divertimento in una fonte di guai!

Andrea Fattori

CONSOLIAMOCI

Annunci, annunci e annunci. Questo è lo scopo di questa rubrica. Perciò, se siete interessati inviate il vostro annuncio in busta chiusa (allegando una fotocopia di un qualsiasi documento di identità) a: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

Silvia

Vendo per Super Nintendo europeo la cartuccia "Mortal Kombat" a L. 65.000. Telefonare, dopo le ore 17:00, allo 0125/51371 e chiedere di Tommaso.

Vendo Sega Mega Drive giapponese più Thunderforce III, sei giochi, Mega CD con Road Blaster FX e Afterburner III, Dragon's Lair, CDX, Silpheed (JAP). Tutto questo separatamente o in blocco. Telefonare allo 02/48701444 e chiedere di Paolo o Raffaele.

Vendo Sega Game Gear con Columns a L. 150.000. Telefonare, ore serali, allo 0331/619559 e chiedere di Rossano.

Vendo per Sega Mega Drive i seguenti titoli: The Terminator (L. 45.000), Castle of Illusion (L. 50.000), World of Illusion (L.60.000), Golden Axe (L. 45.000) e Golden Axe II (L. 50.000). Telefonare, ore pasti, allo 045/913495 e chiedere di Vincenzo.

Vendo Sega Master System II più sei giochi a L. 200.000. Oppure ogni singola cartuccia a L. 35.000. Telefonare allo 0783/550246 e chiedere di Alessandro.

Vendo Nintendo completo di sei giochi, due joystick e pistola Zapper a L. 200.000. Telefonare, ore serali, allo 045/7001973 e chiedere di Andrea.

Vendo Lynx Atari con alimentatore e cinque cartucce a L. 150.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/2640666 e chiedere di Sandro.

Vendo Sega Game Gear con alimentatore e nove giochi a L. 400.000, oppure vendo le cartucce separatamente a L. 35.000 l'una. Telefonare dalle ore 14:00 in poi allo 02/47995402 e chiedere di Massimo.

Vendo Neo Geo più quattro giochi e un joystick a L. 1.200.000. Vendo inoltre Game Gear con alimentatore e quattro giochi a L.330.000. Telefonare allo 0432/670200 e chiedere di Giampiero.

Vendo i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Moonwalker, Sonic e Alien III, a L. 70.000 l'uno. Telefonare dalle ore 15:00 in poi allo 02/2480703 e chiedere di Danilo.

Vendo Mega Drive completo di joystick Fighter I, cavo scart, modifica (sì, ma quale? NdD), pad a tre tasti, Mortal Kombat II, Lemmings, Super Fantasy Zone, il tutto a L. 500.000, oppure lo scambio con Super Nes, Super Famicom, Super Nintendo + adattatore e giochi.

Vendo Sega Master System II con quattro giochi, pistola Light phaser e control stick a L. 350.000. Telefonare allo 02/9383455 e chiedere di Riccardo. Annuncio valido per Milano e dintorni.

Vendo Game Gear con quattro giochi e adattatore per presa 220 v. a L. 200.000. Inoltre scambio o vendo per Super Nes i giochi "Batman Returns" a L. 50.000 e "Street Fighter II Turbo" a L. 80.000. Telefonare, ore pasti, allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Vendo in blocco seguenti giochi per Sega Master System II: World Cup Italia '90, Operation Wolf (con pistola), Aerial Assault, World Class Leader Board (golf), Pro Wrestling, Tennis Ace, Super Monaco GP, Great Volley, World Soccer, Enduro Racer a L. 200.000. Telefonare, ore pasti, allo 0142/72942 e chiedere di Alessandro.

Vendo Commodore 64 completo di joystick, quattro registratori (ma che ci farai con tutti 'sti registratori? NdD), diskdrive e circa 500 giochi a L. 200.000. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico.

Vendo Sega Mega Drive completo di due joypad, trasformatore, cavo RF e sedici giochi, il tutto a L. 1.000.000. Telefonare, ore pasti, allo 0773/241759 e chiedere di Fabio.

Vendo Sega Mega Drive più due control pad, sei giochi (Sonic, Decapattack, Splatterhouse II, The Immortal, Streets of Rage, Altered Beast) a L. 350.000 trattabili. Regalo i primi dodici numeri di Consolemania. Telefonare dalle ore 18:30 in poi allo 02/9658738 e chiedere di Luca.

Vendo Sega Mega Drive europeo compatibile con cartucce americane e giapponesi più quaranta giochi, presa scart, due joypad e Arcade Power Stick. Vendo inoltre Sega Master System converter più tre giochi, Il tutto a L. 2.000.000. Telefonare, ore serali, allo 06/39727683 e chiedere di Alberto.

Vendo le seguenti cartucce per Game Gear: Mickey Mouse, Batman Returns, Devilish a L. 50.000 l'una (trattabili) oppure in blocco a L. 150.000 trattabili. Inoltre scambio Spiderman e Aquatic Games con altre cartucce per Mega Drive. Telefonare, ore pasti, allo 06/99208220 e chiedere di Alessio.

Scambio Sonic I e Sonic II per Mega Drive con due altre cartucce. Telefonare, ore pasti, allo 06/99206638 e chiedere di Fabio.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System II: Moonwalker, Sonic, Global Gladiator, G-Loc, Alien Storm e Operation Storm a L. 39.000 l'una; Pro Wrestling, Spider Man, Sagaia, Super Tennis, Double Dragon, Shinobi, Kung Fu Kid a L. 29.000 l'una. Oppure le scambio con cartucce per Game Boy. Telefonare, ore pasto serale, allo 02/9309495. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo Super Nintendo Pal più due joypad, adattatore e sei cartucce: Zelda, F-Zero, Super Bomberman, The Simpsons Bart's Nightmare, Super Mario World e Historical War Simulator a L. 500.000. Telefonare, ore pasti, allo 0342/217109 e chiedere di Pasquale.

Vendo Sega Mega Drive con Joypad e Arcade Power Stick pad a L. 150.000 (in regalo la cartuccia Altered Beast). Inoltre vendo le seguenti cartucce: Michael Jackson's Moonwalker (L. 25.000), Klax (L.25.000), World Cup Italia '90 (L. 15.000), Sonic (L. 25.000), Super Real Basketball (L. 25.000), Winter Challenge (L.40.000), Mortal Kombat (L. 50.000) e Fifa International Soccer (L. 68.000), oppure vendo in blocco a L. 400.000. Telefonare, ore serali, allo 02/29526076 e chiedere di Jacopo. Annuncio valido solo per la regione Lombardia.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive a L. 49.000 l'una: Batman Returns, Last Battle, Aliens Storm, Terminator e Cyborg Justice. Vendo inoltre Mortal Kombat a L. 75.000. Scrivere a: Bresciani Marco via - Berzuini 6 - 46028 Sermide Mantova.

Vendo per Sega Mega Drive le seguenti cartucce: Jurassic Park a L. 50.000 e Last Battle a L. 35.000. Telefonare, dalle ore 12:00 alle ore 16:30, allo 081/5866026 e chiedere di Simone.

Vendo Amiga CD32 completo di cavi, joypad, mouse e trenta Cd a L. 600.000. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federica.

Vendo Neo Geo con due joystick, cavo scart e dieci cartucce tra le quali: Fatal Fury Special, Samurai Spirit, Baseball Star II, Super Side Kicks, Last Resort, Crossed Sword, il tutto a L. 1.700.000 trattabili. Telefonare allo 030/9971212 e chiedere di Luigi.

Scambio giochi di ogni genere per Amiga. Telefonare, ore pomeridiane, allo 0585/859593 e chiedere di Massimo.

Vendo Mega Drive più Mega CD completo di sette cartucce e otto CD, CDX, Mega Key II, presa scart, due joypad a sei tasti più un omaggio a L. 500.000 trattabili. Telefonare, dopo le ore 18:00, allo 059/332966 e chiedere di Matteo.

Vendo per Super Nintendo (italiano) le seguenti cartucce: Cool Spot (L. 80.000), Mortal Kombat (L. 80.000), Super Ghouls'n'Ghosts (L. 50.000), Sensible Soccer e NBA JAM (L.100.000 l'una). Telefonare, ore pasti o dopo le ore 18:00, allo 0833/726390 e chiedere di Fabio.

Vendo per Sega Master System le seguenti cartucce: Mortal Kombat, Strider II, Jurassic Park, Shadow Dancer, Robocop VS Terminator, Vigilante a L. 250.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 17:00, allo 045/6615435 e chiedere di Davide. Annuncio valido solo per Verona e provincia.

Acquisto le seguenti cartucce per Sega Mega Drive italiano: Streets of Rage II, Sonic III, Flashback, Ranger-X, Desert Strike, Landstalker. Oppure scambio il tutto con NBA Jam, Cool Spot, World of Illusion, Winter Challenge, Mercs e Golden Axe. Telefonare allo 0341/551526 e chiedere di Alessandro.

Vendo Atari 1600 più quindici giochi e due joystick a L. 50.000. Telefonare allo 02/9055625 e chiedere di Federico.

Vendo per Super Nes Secret of Mana (USA) e Desert Fighter (EURO) a L.85.000 l'uno. Oppure li scambio con Populous II, Rock'n'Roll Racing, Metal Marines, Kick Off 3 e Action Replay II. Telefonare, dopo le ore 18:00, allo 0332/461352 e chiedere di Luigi.

Vendo Sega Mega Drive europeo più nove giochi tra cui Street Fighter II e Mortal Kombat. Il tutto a L. 600.000 trattabili. Telefonare allo 0544/83280 e chiedere di Francesco.

Vendo Nintendo Nes con joypad, pistola Zapper e cinque giochi. Vendo inoltre Game Boy con sei giochi e marsupio, il tutto L. 400.000. Telefonare, ore pasti, allo 0773/917640 e chiedere di Cristian.

Vendo Game Gear italiano con due giochi, Columns e Mortal Kombat, a L. 180.000. Telefonare, ore pasti, allo 0968/724476 e chiedere di Giuseppe.

Vendo per Neo Geo la cartuccia King of The Monsters II a L. 100.000. Vendo per Super Nes Road Runner a L. 70.000, Street Fighter II a L. 50.000. Telefonare, ore serali, allo 085/4151891 e chiedere di Antonio.

Vendo Neo Geo più due joystick, cavo scart e alimentatore, Memory Card, Fatal Fury II, Robo Army a L. 650.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0445/529981 e chiedere di Alberto.

Vendo Sega Master System II con Alex Kidd incluso e le seguenti cartucce: Castle of Illusion, Altered Beast, Donald Duck, Moonwalker, Dick Tracy, Psycho Fox, il tutto a L. 200.000 o a L. 35.000 l'una. Telefonare dalle ore 15:00 in poi allo 030/640223 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per Brescia e dintorni.

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

SUPERNINTENDO

Titolo	Prezzo
ACTION REPLAY 2	L.139.000
BATMAN ANIMATED SERIES	L.149.000
BARKLEY JAM	L.159.000
BLUES BROTHERS 2	TEL.
BONKERS	L.159.000
BREATH OF FIRE	L.159.000
BRUTAL	L.129.000
BUBSY 2	L.139.000
CIRCUS MISTERY	L.159.000
DONKEY KONG COUNTRY	TEL.
DOUBLE DRAGON 5	TEL.
DRAGON	TEL.
DRAGON WIEW	TEL.
EARTHWARM JIM	L.149.000
FATAL FURY SPECIAL	L.139.000
FIFA INT. SOCCER 95	TEL.
FINAL FANTASY 3	L.159.000
HOKUTO NO KEN 7	L.129.000
HUMANS	L.129.000
ILLUSION OF GAIA	TEL.
INCREDIBLE HULK	L.139.000
INT. SENSIBLE SOCCER	L.119.000
INT. TENNIS TOUR	L. 99.000
JURASSIK PARK 2	TEL.
LEGEND	L.139.000
LEMMINGS 2	TEL.
LIBRO DELLA GIUNGLA	TEL.
LION KING	L.149.000
MAXIMUM CARNAGE	L.149.000
MEGAMEN X	L.139.000
MORTAL KOMBACT 2	L.129.000
NBA JAM	L. 99.000
NBA LIVE 95	TEL.
PAC ATTACK	L.119.000
PRINCE OF PERSIA 2	L. 99.000
RISE OF THE ROBOTS	L.149.000
S. BATTLE TANK 2	L.139.000
S. STREET FIGHTER 2	TEL.
SECRET OF MANA	TEL.
SHAQ FU	L.159.000
STREET RACER	TEL.
STUNT RAGE FX	TEL.
SUPE BOMBERMAN 2	L.139.000
SUPER METROID	L.139.000
TOPOLINO MANIA	TEL.
ULTIMATE FIGHTER	L. 99.000
VIRTUAL BART	L.159.000
VORTEX	TEL.
WORLD CUP USA 94	L.139.000
ZELDA	L. 99.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ACTION REPLAY 2	L.139.000
ALADINO	L. 89.000
ANDRETTI RACING	L.139.000
BALLS 3D	L.139.000
BRUTAL	L.139.000
BUBSY 2	L.119.000
CONTRA HARD CORPS	L.139.000
DRAGON	TEL.
DYNAMITE HEADDY	L.119.000
DOUBLE DRAGON 5	L.149.000
ECCO THE DOLPHIN 2	L.129.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER 95	L.129.900
JURASSIK PARK 2	L.139.000
LEMMINGS 2 TRIDES	TEL.
LETHAL ENFORCES	L. 89.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L.119.000
LION KING	L.149.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 89.000
MAXIMUM CARNAGE	L.149.000
MEGA BOMBERMAN	L.119.000
MORTAL KOMBAT 2	L.119.000
NBA JAM	L. 99.000
NBA LIVE 95	L.149.000
PRINCE OF PERSIA	L.119.000
PULZEMAN	L.119.000
SUP. STREET FIGHTER 2	L.139.000
SAMPRAS TENNIS	L.129.000
SAMURAI SPIRITS	TEL.
SHAQ FU	TEL.
SHINING FORCE 2	L.149.000
SILVESTER AND TWEETY	L.139.000
SUPERMAN	L.139.000
TOPOLINO MANIA	TEL.
URBAN STRIKE	L.139.000
VIRTUAL BART	L.149.000
ZERO TOLERANCE	TEL.

MEGA-CD

Titolo	Prezzo
AX 101	L. 89.000
FIFA SOCCER	L.119.000
LETHAL ENFORCES	L.119.000
MICKEY MANIA	L.139.000
MORTAL KOMBAT	L. 99.000
REBEL ASSAULT	L.129.000
RISE OF THE ROBOTS	L.129.000
STARBLADE	L.119.000
TIME GAL	L. 99.000
TOM CAT ALLEY	L. 89.000
WHO SHOT JONNY ROCK	L.139.000
WORLD CUP USA 94	L. 99.000

PANASONIC 3DO

Titolo	Prezzo
CRASH BURN	L. 99.000
IMMORTAL DESIRE V.M.18	L. 89.000
SPACE SHUTTLE	L.149.000
STAR CONTROL 2	L.139.000
THE HORDE	L. 99.000
VR STALKER	L.149.000
WAY OF THE WARRIOR	L.159.000

CONSOLLE

Titolo	Prezzo
SUPERNINTENDO PAL + 2 GIOCHI	L.229.000
SUPERNES USA + 3 GIOCHI	L.329.000
MEGADRIVE + PAD	L.219.000
MEGADRIVE + SUP STREET FIGHTER 2	L.329.000
MEGA CD PAL + 7 GIOCHI	L.590.000
PANASONIC 3DO PAL + GIOCO	TEL.
MEGA 32 X	TEL.
SATURN	TEL.
GAME BOY	L. 98.000
GAME GEAR + GIOCO	L.199.000

CALAMAI

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE — TEL. 055/2382243 - FAX 219491

CONTROL YO

Molto molto bene, come potete vedere questo mese i trucchi per Mega Drive sono notevolmente aumentati. Ma non basta, ne vogliamo ancora di più, quindi perché non ci spedite i vostri a: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - Console "X" (e non fatemi ripetere) - Casella Postale 853 - 20101 Milano? Divertitevi un sacco...

DAVE

MEGA DRIVE BUSTERS

URBAN STRIKE
Serve parmacotto? Beh, allora beccatevi pure queste belle password, ma non mi venite a chiedere la vaschetta!

BAJA OIL RIGS: CDJ74C96SYR
MEXICO: 9GB3M4FGJ4C
SAN FRANCISCO: NBJS9BR4NBL
NEW YORK: L6M7CRPFGRR
LAS VEGAS: GPMFHLWVZLZ
UNDERGROUND: W74ZNGDT9GZ

Un grazie infinito ad Alberto "Harley" Fontana

STRIDER
Tutti coloro che non sono ancora riusciti a sconfiggere il quarto mostro di fine livello (strano, perché è decisamente facile, NdD) sappiano che per terminarlo agevolmente è sufficiente farsi colpire una volta e approfittare della temporanea invulnerabilità per passare alle spalle del mostro, dove dovrebbe esserci una spada lunga; prendetela, saltate e colpite. Il gioco è fatto. Notizie dell'ultim'ora: il simpatico Riccardo Petrelli suggerisce di tenere premuto giù e premere in successione i tasti A, C, B, C, A e start. Dovreste ottenere una selezione dei livelli di partenza. Ma non ditelo a nessuno...

LANDSTALKER
Per avere le fireproof (ovvero gli stivaletti per camminare sul fuoco) è necessario innanzitutto possedere l'incantesimo dell'ascia (vi consente di abbattere gli alberi azzurro-verdi a suon di spadate), che vi verrà dato da Mir dopo aver sconfitto a duello il duca di Mercator. Dopo essersi accaparrati dell'incantesimo di cui sopra, tornate a Massan (il primo villaggio) e aprite il passaggio per entrare nella caverna. Dopo aver superato il dungeon troverete appunto le fireproof.

PHANTASY STAR II
Se state per morire e non avete alcun oggetto per tornare ai villaggi, l'unico modo per salvarvi è evitare i combattimenti; per fare questo dovete, a ogni passo dell'omino, mettere e togliere le opzioni, ovvero pigiare start. Fate così finché non arrivate a un villaggio. Se invece volete avere il visiophone, ovvero quell'oggetto che vi permette di salvare la partita ovunque, non dovete far altro che prendere nel vostro gruppo Shin (la ladra) ed entrare e uscire dalla Central Tower del primo villaggio, e più precisamente dalla stanza dello sgabuzzino (dopo un po' di volte che lo fate Shin ruberà il visiophone).

MORTAL KOMBAT II
Per gettare l'avversario nell'acido nello schermo del "dead pool", posizionatevi di fronte all'avversario e, tenendo premuti i tasti B e C del joypad, mollategli un gancio in faccia (basso + A) (beh, questo lo sapevano anche i sassi, NdD). Nello schermo delle punte sul soffitto, per far cadere al suolo l'avversario dopo averlo fatto infilzare sul soffitto è sufficiente premere il joypad verso il basso subito dopo aver eseguito la "pit fatality". Personaggi nascosti: Jade (praticamente Kitana, solo verde e molto più veloce): si potrà affrontare solo dopo aver vinto con una "flawless victory" il primo round con il personaggio che precede il punto interrogativo. Il combattimento con Smoke (Scorpion grigio) sarà disponibile in questo modo: nello schermo "The Portal" (quella specie di vortice in cielo con dei monaci ai lati) colpite l'avversario con un uppercut (basso + A) e quando apparirà la faccina del programmatore per dirvi "Toasty!" premete basso + start. Noob Saibot (un personaggio nero che assomiglia molto a un ombra) apparirà automaticamente quando un giocatore avrà vinto il CINQUANTESIMO round consecutivo. Grazie mille a Giuseppe Conti.

SHINING IN THE DARKNESS
Se avete un oggetto rotto non riparatelo, bensì vendetelo. Grazie ai soldi della vendita e qualcosa in più ricompratelo, sarà nuovo di zecca e avrete risparmiato i soldi della riparazione.

ROAD RASH 2
Inserendo "OODA_1VON" come password, potrete avere una moto potentissima. Merita la nostra stima Mauro Marchesi, ovvero colui il quale ci ha spedito il trucco!

JEWEL MASTER
Per sconfiggere senza danno alcuno la fastidiosa fenice mettetevi in un angolino e sparate saltando con le gocce come arma. Se invece avete bisogno di spiccare un megasalto, dovete mettere l'anello jump in una mano e l'anello double jump nell'altra (questo però mi sembrava ovvio... NdD). Quest'ultimo trucco si rivela molto utile per evitare le ombre lanciate dall'ultimo mostro.
Grazie veramente a Salvatore Castriciano, per questo e per molto altri trucchi per il MD che vedete in queste pagine.

ALISIA DRAGOON
Nel secondo schermo, non molto distante dall'inizio, vi imbatterete in un omino che vi lancerà sfere luminose al di sopra di una piattaforma volante, abbattetelo e salite immediatamente su quella piattaforma: essa vi porterà vicino a una bolla di potenziamento del fulmine, che risulterebbe irraggiungibile da terra. Nel sesto livello, invece, si possono prendere fino a nove vite, basta prendere le due esistenti nello schermo e farvi uccidere; ripetere a piacimento finché non avrete il massimo di vite possibili, cioè nove.

SONIC 3
Finite un qualunque livello con il tempo di 9.59 (appena un secondo prima dello scadere del tempo) e riceverete un bonus di 100.000 punti. Nella zona Hydrocity, quando fronteggiate uno dei due mostri, state in acqua fino a far partire il conto alla rovescia per mancanza di ossigeno. Ora uscite dall'acqua e potrete ascoltare una musica segreta.

BARKLEY SHUT UP AND JAM
Ecco i codici per giocare con i Watts:
round 2: 12CM1VLM
round 3: 12QR1X9Z
round 4: 12GH2X3Q
round 5: 12ST?X69
round 6: 12NP?1?9
round 7: 12BC?28M

CASTLEVANIA
Nello schermo in cui appare il logo "Konami" premete su, su, giù, giù, sinistra, destra,

UR CONSOLE

sinistra, destra, B e A. Ora potrete scegliere un nuovo livello di difficoltà.

ROBOCOP VS TERMINATOR
Per avere 54 vite non dovete far altro che mettere in pausa e premere C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Grazie di cuore a Matteo Bocchi...

MASTER SYSTEM BUSTERS

MORTAL KOMBAT
Se siete a corto di energia seguite la seguente strategia e non morirete: posizionatevi nell'angolo e state in parata finché non arriva il nemico, quando è abbastanza vicino saltate e sferrategli un calcio, quindi ritornate indietro. Ripetete fino al decesso dell'avversario. Grazie mille a Gianni e Rosario.

DOUBLE DRAGON
Una volta arrivati al quarto schermo troverete una porta, posizionatevi al centro di essa e spiccate un bel salto a mezz'aria un po' di volte. Dopo un po' dovrebbe apparire sullo schermo la scritta "push start". A questo punto premete start e dovreste avere una bellissima sorpresa (un ovetto Kinder dovrebbe uscire dalla console... No, a parte gli scherzi non c'è scritto che cosa succede, provate un po' voi e fatemi sapere... NdD)

SUPER FAMICOM BUSTERS

MORTAL KOMBAT II
Premete nello schermo dei titoli i pulsanti L e R e premete start per cominciare a giocare. Dovrebbe apparire una schermata con un'interessante opzione a due giocatori che permette di giocare con quattro lottatori a testa. Per selezionarli a caso premete select. Se invece accendete la console tenendo premuti i tasti L e R fino alla comparsa del logo Acclaim lo schermo dovrebbe diventare rosso e dovrebbero arrivare Shao Kahn (che insulta Kintaro) e Kintaro che si arrabbia come una belva. Questo dovrebbero saperlo tutti ormai, ma meglio abbundare quam deficere: per la random select (selezione casuale del personaggio) occorre andare su Liu Kang (Reptile per il secondo giocatore) e premere contemporaneamente su e start. L'ultimo trucco funziona anche sul coin op. Grazie grazie grazie a Fabrizio Minotto...

JOE & MAC 2
Vi sentite preistorici ma siete a corto di gemme? Beh, allora è proprio il caso di beccarsi queste belle password...
Per iniziare la partita con:
2 gemme: GRJN KBQD JSDR HSBB
3 gemme: JNKB QKJN CQDD KGCB
4 gemme: RHDM FGRS NBTQ BSCB
5 gemme: HDMF GQJT KCFJ CLCB
6 gemme: MFGR JLKC QSMQ FCDB
con tutte e sette le gemme (ultimo livello): GRJN KDQJ JJSN HKDB

In più, per uscire da un livello dal quale si è già sconfitto il guardiano premete start e poi select. Grazie di tutto gusto ad Andrea Monachino.

MARIO ALL STARS
In Super Mario Bros 3 nel quarto mondo (quello del ghiaccio), quando entrerete nella casa a fungo sceglierete la cassa centrale, avrete in dono una specie di bambola che una volta usata da Mario lo renderà capace di lanciare dei martelli.
Il flauto magico si trova nel secondo mondo (il deserto). Per trovarlo dovrete avere un martello, a questo punto dirigetevi nell'angolo in alto a sinistra della mappa e usate il martello contro la roccia. A destra troverete due fratelli hammer rossi che sparano palle di fuoco, per ucciderli usate l'immortalità, in dono riceverete il flauto.

F-ZERO
Un gran bel trucco per questo vecchio classico: inserite 7EOO ABOE e potrete guidare fuori strada dal secondo giro in poi. Grazie duemila a Stefano e Davide.

SIM CITY
Il sindaco, si sa, non è un lavoro molto semplice, soprattutto se scarseggiano i fondi. E allora perché non inserire "7EOB9DF9" come password per poter ottenere tutto gratis? Peccato che non si possa fare nella realtà...

CONTROL YO

Buon Natale a tutti i frequentatori del nostro servizio di 144! Prima di cominciare, una tiratina di orecchi a tutti coloro che telefonano per chiedere trucchi (bravi, noto con piacere che la percentuale di anonimato sta crollando ogni mese che passa... Non che sia rilevante il fatto che vi identifichiate o meno, però fa più piacere rivolgersi a qualcuno di cui si conosce almeno il nome, piuttosto che rispondere a un Caio qualunque, non vi pare?): se non indicate anche il formato per il quale avete bisogno dei trucchi, complicate la vita sia a noi che dobbiamo cercare il materiale, sia a voi che correte il rischio di vedere pubblicati dei trucchi che sulla vostra console non funzioneranno mai... Sono stato chiaro? Comunque se doveste avere qualche altro problema, potrete sempre rivolgervi al nuovo servizio di segreteria vocale, studiato appositamente per voi lettori e avere un dialogo un pochino più diretto. Il numero della mia casella vocale è 2008. Beh, sono stato un po' troppo prolisso, perciò bando alle ciance e cominciamo!

"Mi chiamo Nicolò e vorrei avere qualche aiuto per il gioco Equinox per SNES; sono arrivato al livello sette - stanza sei e non riesco a passare i blocchi invisibili. Come fare?
Abbiamo esplorato ogni nostro archivio, abbiamo cercato in ogni luogo e in ogni dove, ma della soluzione di Equinox, neanche l'ombra. Se ti può essere di conforto, abbiamo trovato un bel trucco per avere -pensa un po'- le mitiche vite infinite (esistono ancora!). Per ottenerle, vai nella schermata dei titoli e premi in questa sequenza L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R."

Anonimo: "Vorrei sapere quando è prevista l'uscita dell'Ultra 64."
L'Ultra 64 della Nintendo uscirà in versione coin-op entro la fine dell'anno. Ovviamente queste sono le date per il Giappone e per gli USA, per quanto riguarda il mercato Europeo, è logico aspettarsi qualche mese di ritardo.
La console vera e propria dovrebbe uscire per l'autunno del 1995 e secondo alcune indiscrezioni dovrebbe addirittura essere più potente della controparte da sala giochi!!!
Anonimo: "Vorrei sapere i codici di Another World."
Spero vivamente che i codici in questione appartengano alla versione Megadrive, altrimenti... beh, non è colpa nostra se non specificate la console! In ogni caso i codici sono questi (rigorosamente in ordine sparso, cos" impari!): MTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FLFB, DDRX, FXLC, FRFK, DDRX, BLFX, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.

Anonimo: "Vorrei avere qualche trucco per FIFA Soccer per Mega Drive."
Un po' generica come richiesta, comunque abbiamo cercato di accontentarti per quanto ci è stato possibile. Le password che seguono servono ad accedere alla fasi più avanzate del campionato mondiale, utilizzando le squadre più forti.
GERMANIA
QUALIFICAZIONI:
vs Marocco: JH7BWJMZ
vs Russia: JH7BWP69
PLAYOFF:
vs Hungary: JH7BWYP1W
QUARTI DI FINALE:
vs USA: JH7BW1619
SEMI FINALE:
vs Italy: JH7BW261B8
FINALE:
vs Italy: JH7BW5P1GH

OLANDA:
QUALIFICAZIONI:
vs Czech Republic: C9*BYG4S
vs Germany: C9*BYNP2
PLAYOFF:
vs Hungary: C9*BYVPWB
QUARTI DI FINALE:
vs USA: C9*BY060K
SEMI FINALE:
vs Italy: C9*BY3P0WG
FINALE:
vs Denmark: C9*BY4600V

BRASILE:
QUALIFICAZIONI:
vs Romania: GP5WHF4B
vs Austria: GP5WHQ62
PLAYOFF:
vs Mexico: GP5WHXWW
QUARTI DI FINALE:
vs Germany: GP5WHIPOM
SEMI FINALE:
vs Switzerland: GP5WH3P1M9
FINALE:
vs Scotland: GP5WH8O3M0

ARGENTINA:
QUALIFICAZIONI:
vs Hungary: HYRBCHDR
vs Mexico: HYRBCQDJ
PLAYOFF:
vs HongKong: HYRBCDTY
QUARTI DI FINALE:
vs Morocco: HYRBC1DRW
SEMI FINALE:
vs Poland: HYRBC3DSBS
FINALE:
vs Scotland: GP5WH461GW

"Mi chiamo Mario e vorrei sapere come si elimina la censura in Mortal Kombat per MD."
Incredibile! Pensavamo che ormai tutti al mondo conoscessero questo trucco! Invece c'è qualcuno che tutt'oggi ne è all'oscuro, meno male che ci siamo noi ad aiutarvi... Quando accendi la console (con la cartuccia di MK inserita ovviamente) attendi che appaia la schermata grigia dove si parla del "codice" (CODE), quindi inserisci tramite il joypad la seguente combinazione A, B, A, C, A, A, B.

Anonimo: " Vorrei sapere quanti tipi di Street Fighter 2 esistono per Mega Drive."
Allora la storia degli Street Fighter è è parecchio lunga e contorta (guardate un po' la cronologia contenuta nell'articolo sul film, proprio su queste pagine). Il MegaDrive pare essersi sottratto a questo pout pourri di uscite, visto che, da quanto ne sappiamo, gli Street Fighter per la console Sega, sono solamente due: il primo è stato Street Fighter II Special Champion Edition, mentre il secondo è ovviamente Super Street Fighter II.

- Sono Alex e telefono da Roma, vorrei sapere se esiste un trucco per il gioco Dracula su Game Boy.

Anonimo: "Vorrei un trucco per il gioco Sonic 3."
Un bel trucchetto per la selezione dei livelli e per il sound test. Durante la schermata con il logo SEGA, premete due volte in su, due volte giù, e cinque volte Su (S, S, G, G, S, S, S, ,S ,S). A questo punto dovreste avere sentito un campanellino. Nel menu successivo andate sulla scritta "one player competition" e premete due volte verso il basso. Così facendo potrete accedere ad un bellissimo menu segreto dove, oltre a giochicchiare con il sound test, potrete selezionare i vari livelli.

Anonimo: "E' migliore il gioco Aladdin o Gunstar Heroes?"
Partendo dal presupposto che sono due platform, ma sostanzialmente diversi come struttura, io sceglierei Gunstar Heroes solo per le splendide animazioni e rotazioni tridimensonali. Anche Aladdin è comunque un gioco da tenere in considerazione. Sono entrambi dei gran bei platform, ma la scelta finale spetta a te.

Anonimo: "Vorrei le password per il gioco Ecco the Dolphin per Mega Drive."
Le password non siamo riusciti a trovarle, in compenso abbiamo beccato un bel cheat mode: nella schermata dei codici inserisci la parola SIX seguita da due lettere a caso, con questo trucchetto potrai accedere a qualsiasi parte della mappa in ogni stage (e cosa vuoi di più?).

Anonimo: "Vorrei sapere qualche trucco per il gioco Super Street Fighter 2."

UR CONSOLE

Purtroppo gli unici trucchi sono per l'Action Replay (della quale vi abbiamo proposto un esauriente servizio sullo scorso numero estivo), accontentati:
7E0531909 ENERGIA INFINITA
7305EA00 MOSSE SPECIALI A MEZZ'ARIA
7E05D002 VINCI CON UN SOLO ROUND
7E05E609 PALLE DI FUOCO VELOCISSIME
7E05D300 AUTOFUOCO
7E522401 VI RIALZATE SUBITO DOPO AVER PRESO UNA PALLA DI FUOCO
7E059C01 SUPER VELOCITA'
7E059B01 INVISIBILITA'
7E066E00 ANNULLA LE STELLINE
7E053702 USARE INSIEME IL DRAGON PUNCH E L'HURRICANE KICK
7E053706 LANCIA SEMPRE LA SUPER PALLA DI FUOCO
7E08110X COMBATTETE SEMPRE CONTRO LO STESSO AVVERSARIO
7E053602 CAMBIA IL COLORE DEL VESTITO QUANDO SI VIENE COLPITI
7E053430 SUPER SALTO
7E06A701 SUPER PALLE DI FUOCO
7E053700 RYU PUO' LANCIARE SOLO PALLE DI FUOCO NORMALI
Per tutti coloro che invece non possiedono la Action Replay, niente da fare.... Comunque se dovessimo venire in possesso di un qualsiasi altro trucco normale, ve lo faremo sapere...

"Ciao, sono Stefano e telefono dalla provincia di Varese, vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco John Madden '94 per SNES."
E che trucco vuoi che esista per un football americano? Forse dei trucchi del tipo che se tiri giù un avversario è sempre meta o cose del genere, vero? Beh, mi dispiace deluderti, ma trucchi per John Madden '94 non ne esistono! In compenso ho trovato delle password, però per John Madden '93 che non riporto nemmeno (vabbè che alla EA hanno il vizio di fare almeno tre quattro volte lo stesso gioco cambiandogli il titolo, però non penso proprio che arrivino a conservare anche le stesse password...).

Anonimo: "Vorrei sapere qual è il migliore gioco tra NBA Live e FIFA '95 per SNES."
Caro il mio anonimo, il migliore gioco tra i due due è sicuramente NBA Live. Perché? E' semplice, perché fino ad oggi (11/11/94) non siamo riusciti a vedere FIFA '95. Comunque NBA Live è sicuramente il più bel gioco di basket che sia mai uscito, Fifa è sicuramente uno dei migliori giochi di calcio mai usciti e perciò non posso dirti quale dei due sia migliore (anche perché sono un patito sia di calcio che di basket, ma questo oramai dovreste averlo capito, no?).

"Sono Daniele e chimo da Mestre, vorrei avere i trucchi del gioco Castlevania e Double Dragon."
Per quanto riguarda Double Dragon abbiamo scovato solo un trucchettino: in caso stiate per essere risucchiati nella fase dell'elicottero, premete start e aspettate tre secondi, lo sportello si chiuderà. Lo so, non è molto, ma è tutto quello che sono riuscito a pescare (circolano voci che se si effettuano trenta calci volanti consecutivi, si ottengono trenta continue. Sarà vero?). Per Castlevania proprio nulla, il gioco è davvero TROPPO vecchio!

Anonimo simpaticone: "Cos'è il Multimega?"
La nuova console Sega a 128bit... no, scherziamo, non abbiamo la più pallida idea di cosa si celi dietro a questa misteriosissima sigla, probabilmente inventata da qualcuno in vena di scherzi.

"Ciao, sono Diego e vorrei sapere se il Saturn uscirà prima o dopo Natale."
Il Saturn uscirà in Giappone il 20 novembre (quindi mentre starai leggendo queste righe sarà già disponibile) e arriverà ufficialmente in Europa per la primavera del '95. Ovviamente se sei tanto impaziente da non poter attende così tanti mesi, puoi rivolgerti al mercato dell'importazione parallela.
Alex, prima di partire, mi ha detto che l'uscita del Saturn è stata rinviata per Natale in Giappone. Per quanto riguarda l'Italia, mi sa che se ne riparla molto più avanti della primavera del '95, però sono voci ufficiose e non ufficiali perciò le date riportate, potranno subire drastici cambiamenti. Comunque sul prossimo numero di ConsoleMania avrete maggiori informazioni su questa e altre macchine (PS-X su tutti).

"Mi chiamo Antonio e vorrei sapere com'è Nigel Mansell per SNES."
Niente di sconvolgente, ma se vuoi un consiglio compra Street Racer, è programmato mille volte meglio e risulta decisamente più coinvolgente. Se proprio t'interessa il genere di simulazione "vista da dietro", aspetta Top Gear 2000 che si prospetta davvero interessante.

"Mi chiamo Maurizio e vorrei avere la soluzione del gioco Young Merlin per SNES, in modo da essere in grado di superare il grosso ragno o comunque per prendere l'arma che congela quello che tocca."
Caro Maurizio, non avendo giocato a Young Merlin, ti consiglio di provare questi codici e vedere un po' l'effetto che hanno: RBXYYBBB, XBBLBBBB, BXLXYBBB, RBB(Freccia Destra)YYBB, LYBR(Freccia Su)XBB, YBY(FD)(FS)YBB, (FG)YLL(FS)XYB, YYY(FD)(FS)RBB, BYX (FS)(FS)XYB, LYY(FD)(FS)RBB. Spero che in mezzo a questi codici ci sia quello di cui hai bisogno. Ciao!

"Ciao, sono Paolo e telefono da Varese. Vorrei sapere qual è il miglior gioco di Football NFL per SNES, grazie."
Gentilissimo Paolo, sicuramente il miglior football per SNES è uno della serie di John Madden della Electronic Arts. Ci sarebbe anche Troy Aikman Football, perciò orientati su questi titoli e poi fai la tua scelta.

"Mi chiamo Matteo, telefono da Sarzana e vorrei avere qualche trucco per Super R-Type su SNES."
Caro Matteo, per recuperare questo trucco mi sono prodigato in una ricerca incredibile (diciamo che è stata la terza o quarta fotocopia che mi è capitata per le mani, tra le decinaia e le decinaia di centinaia di migliaia di pagine che compongono il mio archivio personale... Una vera botta di cu...ore...). Per selezionare il livello di partenza, bisogna andare nello schermo dei titoli, tenere premuto il tasto R e direzionare verso l'alto per ben nove volte. Se sentite un campanellino, vuol dire che avete svolto tutte le operazioni per benino. Ora iniziate una partita come di consueto, mettete in pausa e premete il pad a destra, A e Select. Accederete cos" ad una specie di menu nel quale potrete scegliere il livello dal quale partire.

Uff, anche questo mese siamo giunti al termine! Di solito mi tocca ringraziare Stefania, che si prodiga nella ricerca del materiale, però questa volta si è astenuta dal suo dovere per cause di forza maggiore, e l'onore/onere di aiutarmi a stilare questa rubrica è toccato al buon TMB, un vero e proprio jolly per questo numero di ConsoleMania (lo volevano tutti! Mirko, sei troppo buono!). Beh, mi sembra di avervi detto praticamente tutto, perciò non mi resta che augurarvi un Buon Natale e un Felice Anno Nuovo. Non vi faccio gli auguri per la Befana, perché proprio in quei giorni dovrebbe uscire il ConsoleMania di Gennaio, perciò nisba!
Un salutone da

MAO & TMB

ASTROCOMPUTER

Le Nostre Offerte

Consolle

SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	309.000
SUPER NES + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	209.000
GAME GEAR + M. KOMBAT II	229.000
GAME BOY + M. KOMBAT II	139.000
3DO + 2 GIOCHI + DEMO	899.000
MEGA DRIVE + M. KOMBAT II + 2 JOYPAD	TELEF.
MEGA DRIVE + S. STREET FIGHTER II + 2 JOYPAD	TELEF.
GAME BOY + MARIO 1 + KEN SHIRO + GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO	450.000

Giochi

SUPER NES	
FIFA INT . SOCCER	89.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	125.000
SUPER FAMICOM	
FATAL FURY SPECIAL	119.000
SAMURAI SPIRIT	129.000
DRAGON BALL Z III	129.000
KIKI KAY KAY II	119.000
NBA JAM	99.000
MEGA DRIVE	
S. STREET FIGHTER II	115.000
MORTAL KOMBAT II	105.000
FIFA SOCCER 95	109.000
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
NEO-GEO	
S. SIDEKICK 2	229.000
GHOST PILOT	59.000
NINJA COMMANDO	59.000
BLUE'S JOURNEY	59.000
NINJA COMBAT	59.000
LEAGUE BOWLING	59.000
TOP HUNTER	199.000

✆ 06/78.61.74

✉ Via Veturia, 68 - 00181 Roma

🖷 06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia

Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi

Contattateci per Anteprime & Novita'

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

MEGA DRIVE	
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
Jungle Book	119.000
Tazmania II	115.000
Double Dragon V	119.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Lethal Enforcers II	129.000
Power Rangers	119.000
Bubsy II	119.000
Dynamite Heddy	119.000
Dragon	TELEFONARE
E/A Tennis	119.000
FIFA Soccer 95	109.000
MEGA DRIVE 32 X	
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom	129.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Stars Wars	129.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing	129.000
SUPER FAMICOM	
Samurai Spirit	129.000
Dragon Ball Z III	129.000
Fatal Fury Special	119.000
Kiki Kai Kai II	119.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Hokuto No Ken 7	99.000
Muscle Bomber	99.000
SUPER NES	
FIFA Int. Soccer	89.000
Super Game Boy	119.000
Jungle Book	129.000
Stunt Race FX	129.000
Knights of Round Table	129.000
Tetris 2	99.000
Lord of Rings	129.000
Brain Lord	129.000
Fighter History	129.000
Mario's Fun W/Numbers	119.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Mario's Fun W/Letters	125.000
Aerobiz Supersonic	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Lion King	129.000
Bonk's	129.000
NFL 95	TELEFONARE
Donkey Kong Country	149.000
Clayfighter II	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	TELEFONARE
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Sengoku	119.000
Dragon	TELEFONARE
JAGUAR	
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick off 3	129.000

3DO	
Control Pad	TELEFONARE
Laser Gun	TELEFONARE
FIFA Int. Soccer	TELEFONARE
Super Street Fighter II	TELEFONARE
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Ned for Speed	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	TELEFONARE
PGA Tour Golf	TELEFONARE
Samurai Shodown	TELEFONARE
GAME BOY	
World Cup 94	35.000
Ghostbuster II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Dr. Franken	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Racing Fighter	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Track & Field	35.000
Simpsons II	35.000
Battle Toads	35.000
Addams Family	35.000
Batman II	35.000
Side Pocket	35.000
Sons Basket	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Chase HQ	35.000
GAME GEAR	
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Mortal Kombat II	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Lion King	TELEFONARE
Samurai ShoDown	TELEFONARE
NEO-GEO	
Consolle	450.000
Memory Card	55.000
Joystick Controller	129.000
Neo Geo - CD + 2 Joypad + Art of Fighting + Art of Fighting II + Samurai Spirit + Fatal Fury Special + S. Sidekicks II + Last Resort	1.550.000

BUONE FESTE

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novita'

SIDEWINDER (Joystick 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000

FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 39.000

ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

MEGA 32X Telefonare

VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783 444 17

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza
Tel.039-6082088

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	219.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	239.000
JOYSTIC PRO 5" 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4" 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
-- GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA --	
ALIEN 3	*47.000
ALISIA DRAGON	*37.000
ALTERED BEAST	*42.000
ANOTHER WORLD	*47.000
ARIEL LA SIRENETTA	*42.000
ART OF FIGHTING	*79.000
BATMAN RETURNS	*47.000
BATTLETOADS	*47.000
BLADES VENEGANCE	*47.000
CAPTAIN AMERICA	*47.000
CHAKAN	*37.000
CHIKI CHIKI BOY	*47.000
CRUE-BALL	*37.000
CYBORG JUSTICE	*47.000
DASHIN DESPERADOS	*39.000
DAVID ROB.BASKET	*47.000
DAVIS CUP TENNIS	*42.000
DINO DINI'SOCCER	>Telefona!
DJ- BOY	*37.000
DRAGON alias BRUCE LEE	>Telefona!
EARTH WORM JIM	>Telefona!
EX MUTANTS	*42.000
FIFA INTERNAT.SOCCER 2	>Telefona!
FIFA SOCCER	*86.000
FLIKI	*37.000
FLINTSTONES	*42.000
G-LOC	*42.000
GHOST N GHOULS	*37.000
GLOBAL GLADIATORS	*47.000
GUNSTAR HEROES	*69.000
HARD DRIVING	*42.000
INTERNATIONAL RUGBY	*47.000
JAMES BOND 007	*42.000
KICK OFF 3	>Telefona!
KID CHAMALEON	*47.000
LAST BATTLE	*37.000
LOTUS TURBO CHALL.	*42.000
MICROMACHINES 2	>Telefona!
MUTANT LEAGUE HOCKEY	*42.000
NBA LIVE'95	>Telefona!
PREDATOR 2	*42.000
RISE OF THE ROBOTS	>Telefona!
SHAQ-FU	>Telefona!
SIMPSONS	*42.000
SONIC & KNUCKLES	>Telefona!
SPLATTERHOUSE 2	*37.000
SUPER KICK OFF	*52.000
SUPER STREET FIGHTER	*139.000
TALESPIN	*42.000
TERMINATOR 2	*47.000
THE LION KING	>Telefona!
TRUE LIES	>Telefona!
TWO CRUDE DUDES	*42.000
URBAN STRIKE	*119.000
VIRTUAL PINBALL	*52.000
WINTER OLIMPIC	*52.000
WONDER BOY in M.W.	*37.000
ZOOL	*37.000
ALTRE NOVITA IN USCITA???>Telefona!	

PREZZI PAZZI, PAZZIIII !

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*TAZMANIA	39.000	MD*WWF R.RUMBLE	59.000
MD*MICKEY&DONAL	55.000	MD*JAMES POND 3	29.000
MD*ROBOCOPvsTER.	59.000	MD*ATTAC CHOPP.	36.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT.2	79.000	MD*HOLIF.BOXING	26.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*MORT.KOMBAT	59.000
MD*STREET RAGE 3	79.000	MD*ETERNAL CHAM	69.000
MD*JAMES POND 3	36.000	MD*CAPT.PLANET	36.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI*	***
GG*STREET RAGE 2	39.000	MS*ALADDIN	45.000
GG*NBA JAM	49.000	MS*SONIC 3 CHAOS	40.000
GG*ECC.DIZZY (3 in 1)	39.000	MS*PR.OF PERSIA	34.000
GG*MORT.KOMBAT	49.000	MS*JURASSIC PARK	45.000
GG*ROAD RUSH	39.000	MS*TOPOLINO 2	40.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI*	***
SN*RUSHIN BEAT 3	59.000	SN*FATAL FURY 2	69.000
SN*NBA JAM	69.000	SN*MUSCLE BOMB.	69.000
SN*SUPER METROID	69.000	SN*MORTAL KOMB.	69.000
SN*F-ZERO	49.000	SN*WWF ROYAL RU.	59.000

GAME GEAR + GIOCO	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
GIOCHI GAME GEAR NOVITA?	
>TELEFONA>TELEFONA>TELEFO	
----- GIOCHI MASTER SYSTEM --------	
ASTERIX	*42.000
BUGGY RUN	*39.000
CALIFORNIA GAMES 2	*38.000
CHUCK ROCK 2	*42.000
COOL SPOT	*42.000
DESERT STRIKE	*39.000
DRACULA	*38.000
FLASH	*38.000
GHOULS N GHOST	*29.500
GOLDEN AXE	*29.500
GP RIDER MOTO	*38.000
INDIANA JONES	*38.000
MASTER OF COMBAT	*39.000
MS.PACMAN	*38.000
OUTRUN EUROPA	*29.500
PACMANIA	*29.500
PGA TOUR GOLF	*29.500
PIT FIGHTER	*38.000
PREDATOR 2	*38.000
RENEGADE	*29.500
RITORNO AL FUTURO 3	*38.000
ROAD RUSH	*42.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	*42.000
SIMPSONS	*38.000
SONIC 2	*42.000
SPIDERMAN	*29.500
STAR WARS	*42.000
STREET OF RAGE 2	*42.000
SUPER MONACO GP.2	*38.000
SUPER OFF ROAD	*39.000
SUPERMAN	*38.000
TECNO WORLD CUP	*42.000
WINTER OLIMPICS	*42.000
WONDERBOY IN M. W.	*29.500
-----GIOCHI SUPER NINTENDO---------	
CONSOL S.NINTENDO+GIOCO	239.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
ALL AMERICAN FOTTBALL	*59.000
COOL SPOT	*59.000
DONKEY KONG COUNTRY	>Telefona!
DRAGON	*139.000
EARTH WORM JIM	>Telefona!
GODS	*59.000
KING OF DRAGON	*79.000
LAWNOWER MAN	*59.000
MICROMACHINES	>Telefona!
SECRET OF MANA	>Telefona!
SHAQ-FU	>Telefona!
SOCCER KID	*59.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	*75.000
SUPER TURRICAN	*59.000
T.2 ARCADE GAMES	*59.000
TAZMANIA	*59.000
THE LION KING	>Telefona!
TOTAL CARNAGE	*59.000
WING COMMANDER 2	*59.000
ALTRE NOVITA'IN USCITA???>Telefona!	

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

CONTROL YO

SPECIALE A

Il mese di Dicembre è da sempre indissolubilmente associato al Natale. Quindi tutti si attendono più pagine, più regali, più cibo... insomma tutti si aspettano di più.

Ovviamente gli Addams, uno dei giochi più belli che abbiano mai visto la luce su console ma che ormai comincia un po' a tirarla per le lunghe, smentiscono tutta questa atmosfera di abbondanza e ci portano a liberare lo Zio Fester in sole cinque pagine. Tra l'altro, nel mese scorso è tornato a farsi vivo il problema delle strisciate troppo scure: da questo numero (divinità varie permettendo) si torna alla leggibilità.

Preparatevi a seguire le solite istruzioni per affrontare dei livelli un po' meno soliti.

COSA NON SI FA PER LA CULTURA

THE LIBRARY.

Che gli Addams fossero una famiglia dalla cultura vasta non era un mistero per nessuno, ma questi libri sarebbero troppo anche per Piero Angela. Beccatevi un po' di dritte per il primo dei livelli che trattiamo questo mese.

1- L'entrata. A svariati mesi dall'inizio dello speciale ancora non le riconoscete?

2- Le due creature che vedete vicino al bollino (il verme e la... Boh? sembra una tazzina con naso e zampe) non riservano sorprese. Si limitano a scorrazzare per lo schermo impegnando il tempo come possono.

3- La creatura verde proprio sotto il bollino, Jumpy per gli amici, si muove saltellando verso di voi. Fate attenzione alla sua peculiare tendenza a trovarsi nel posto giusto (addosso a voi) nel momento sbagliato (quando non potete saltargli in faccia)

4- Altro simpaticone che si diverte a lanciare in giro delle daghe. Rompiscatole come pochi altri...

5- Passaggio segreto per "The Top Shelf" (Lo scaffale in alto).

6- Fine del livello e accesso a "The Reading Room" (la biblioteca).

DAMS: "Ce ne mancano solo due!"

E LA POLVERE TIPICA DOV'E'?

THE TOP SHELF
7- Ingresso e uscita di una singola schermata piena di dollaroni. Arraffate e andate via.

SILENZIO! C'E GENTE CHE STUDIA QUI.

THE LIBRARY
8- Si arriva dal "The Library" e si inizia la nuova avventura.
9- Una bella porta per "A Secret Panel". Per raggiungerla dovrete usare saggiamente il jumpy che vedete a destra della porta stessa.
10- A volte non conviene prendere tutti i power-up che si incontrano: questa non è una di quelle volte.
11- Livello veloce veloce. Arrivederci a "The Big Book".

L'IMMANCABILE PANNELLO SEGRETO.

A SECRET PANEL

12- Si entra da qui in un livello corto corto e facile facile che ci regalerà un paio di simpatiche vite extra...

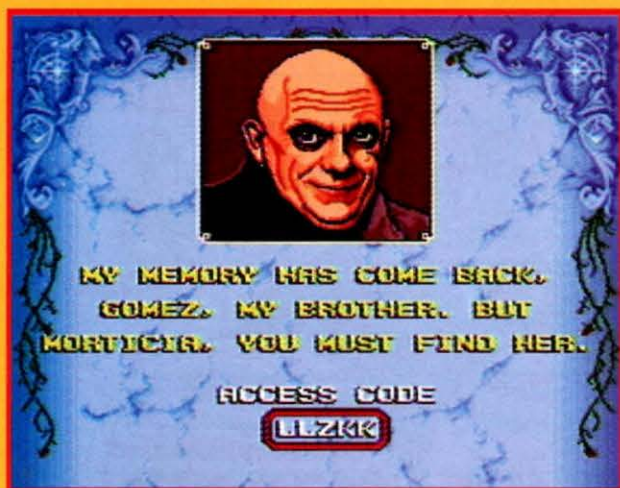
13- Da qui si torna alla porta contrassegnata dal numero 9.

COME SAREBBE A DIRE "I LIBRI GRANDI"? ERANO PICCOLI GLI ALTRI?

THE BIG BOOK

14- Entrata del livello. Uguale a tutte le altre entrate e senza particolari frizzi.

15- Un libro intitolato:"Drop In" (calatevi). Secondo voi cosa bisogna fare se non chinarsi appena ci si arriva sopra? Vi porta in "A Better Read".

16- Serie di livelli incredibilmente veloce questa, non credete? Ci rivediamo in "The Train Room".

E' RISAPUTA LA PASSIONE DI GOMEZ PER I TRENINI, NO?

THE TRAIN ROOM

19- E come già feci notare in passato: "Da qualche parte bisognerà pure iniziare, no?"

20- Una nozione essenziale per passare indenni dalla pioggia orizzontale di roba dannosa è identificabile nella capacità di Gomez di salire sulla ciminiera della locomotiva e di accucciarsi per evitarne la maggior parte.

21- I pali con su scritto "STOP" non servono assolutamente a nulla di utile.

22- Molto più utile la porta contrassegnata dal numero ventidue che vi conduce allo scontro finale con la strega...

UNA LETTURA MIGLIORE

A BETTER READ

17- Come tanto spazio lo si possa trovare in un libro, ancora devo riuscire a capirlo.

18- Lanciatevi nel baratro e tornate sul libro di partenza.

COMPUTER ONE®

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.LE TIMAVO, 87/F
REGGIO EMILIA

RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

ROMA
CREMI GAMES
Via S.Piero Bastelica,91
ROMA

ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

ROMA
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano (VR)

TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via G.Mazzini, 160
TARANTO

TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

TORINO
FLASHGAMES
Via Valdieri, 12
TORINO

TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

TRENTO (Rovereto)
VIDEOSOUND
Corso Rosmini, 54
ROVERETO (TN)

VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE, LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI VIDEOGAMES, E' LIETA DI AUGURARVI

BUON NATALE E FELICE ANNO 1995

DALLE ALLA STREGA!

THE WITCH
Scontro finale della serie di livelli e nuovo codice in arrivo! Utilizzate lo Zio Fester come trampolino di lancio e saltate sulla testa della strega per toglierle punti feriti. La vegliarda non resisterà a lungo e voi potrete cantare vittoria (almeno per il momento).
Tanti Auguri di buon Natale...

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

PENSAMI TANTO TANTO INTENSAMENTE CON IL CUORE E CON LA MENTE

A volte mi capita di ripensare a quando ero un bocia come voi, anzi, molto più bocia di voi, per intenderci quando ancora la scuola mi piaceva (capirete, frequentavo le elementari), e quando ad ammorbare le nostre orecchie c'erano solo Julio Iglesias e i suoi emuli, costantemente ascoltati da mamme romantiche che avevano preso possesso del giradischi del fratello più grande. E allora giù con queste canzoni strappalacrime dove la gente non aveva l'età, dove il papà non la lasciava se no non valeva, dove veniva posta un'esplicita richiesta di essere pensati tanto tanto intensamente. E io, innocente bambino ma già precocemente cattivo, ogni volta che sentivo scandire le note del prode Julio, pensavo beatamente a un modo per annichilirlo completamente, vuoi facendo sparire tutti i vinili del popolare cantante, vuoi distraendo la mamma nel tentativo di farla smettere con quello strazio, anche se, devo ammetterlo, tutto quel romanticismo sotto sotto mi piaceva. Che volete farci, sono del segno del cancro, io, e pare che una delle caratteristiche di questo segno sia l'inguaribile tendenza al romanticismo, un po' come certe caramelle alla menta: fuori sono dure, ma dentro sono morbide morbide, così morbide che è un piacere saccagnarle come si deve coi denti. Dave certamente mi scuserà se ho occupato l'usuale introduzione del BHC per scrivere queste allampanate considerazioni (leggasi pure "fesserie"), ma che volete farci, è dicembre. E la solita pappardella sul Natale ho preferito risparmiarvela.

Noi Bovas - Paolone.

IL 3DO SE LO CONOSCI COSA FAI? LO EVITI OPPURE NO?

Illuminata redazione di Consolemania, divine creature celestiali dalle vaghe fattezze umane (cos'è, un complimento o un insulto? NdP), padroni del sapere, divinità cosmiche con poteri di vita e di morte su di noi poveri CANI mortali razzolanti nel limbo dell'ignoranza, oh signori della luce, grandi... (direi che può bastare) (sì, sì, convengo... NdP) Veniamo a noi.

Mi chiamo Giuseppe, ho ventisette anni e... oh! Vergogna! Alla tua età ancora giochi coi videogiochi come i bambini! Dicevo, ho ventisette anni, faccio il designer (nel senso che fra un paio di mesi avrò finito di costruirlo, mi mancano ancora alcuni pezzi), adoro le moto sportive, la fantascienza e, per l'appunto, i videogiochi. Solitamente compro varie riviste del settore, compresa la vostra, allo scopo di confrontare pareri e giudizi diversi, e devo dire che le differenze sono tutt'altro che trascurabili. Nonostante abbia l'impressione che Consolemania sia indirizzata a un pubblico di età inferiore alla mia, la ritengo quella più interessante. E' più ordinata, più organizzata e chiara anche a livello grafico, meno caotica di altre e non per questo troppo seriosa. Siete chiari, esaurienti, spiritosi ma senza esagerare, anche se talvolta non condivido i vostri giudizi sui giochi, ma come sappiamo il voto è relativo.

Attualmente ho una perplessità che spero mi aiutiate a risolvere. Ho seguito fin dalle prime indiscrezioni la lenta evoluzione del 3DO, nel corso del tempo, sempre con maggior entusiasmo, e in seguito un'atmosfera di lento ma inesorabile pessimismo ha iniziato ad avvolgere il "belvone". Ho trovato concordi le varie riviste nei mesi passati con giudizi tipo: mezzo fallimento, software da fare schifo, diffusione della macchina quasi nulla, prestazioni ormai superate dalle nuove console (ma non era un mostro?), fino a quando ho provato con aria sarcastica e sorrisetto di scherno Shockwave. Sono rimasto impietrito come quando ho visto Daytona USA per la prima volta in sala giochi. Audio da urlo, giocabilità stupenda, atmosfera che piace a me, presentazione da paura, ecc ecc. In seguito leggo sulla vostra rivista la recensione con un buon 92, e il mese dopo Road Rash con l'annuncio di una vagonata di titoli in arrivo, e anche belli! Si sono svegliati!

Che bello, mi prosciugo il conto in banca e mi compro il 3DOoooooh! E NO..! Chi mi dice che se lo compro non resterò uno dei pochi frollocconi che se lo sono beccato, visto che stanno per uscire un milione di altri sistemi più o meno potenti? Già ho fatto una cosa del genere quando anni fa ho preso il laser disc. L'ho preso io, la moglie del piccione che lo ha inventato, e il figlio del piccione (c'è qualche altro piccione in giro?). Già il 3DO costa come una Ferrari F40, e se poi grazie ai vari Saturn, Playstation, ecc, sparisce del tutto? Voi potreste dirmi "Aoh, ma per chi ci hai preso? Per indovini cartomanti? Anvedi de an...!". No, ma essendo nell'ambiente e ascoltando varie voci, forse un mezzo consiglio potreste anche darmelo. Un'ultima cosa, pare che di 3DO ne esistano almeno sette versioni (ma questo s'è bevuto il cervello?) (ah, ecco perché sembri così ubriaco... NdP), con prezzi che variano anche di quattrocento mila lire. Il PAL, il PAL RGB, il NTSC, il NTSC Convertito, lo Scart ecc ecc, se potete fare almeno voi un po' di chiarezza spiegandomi quali posso vedere in TV senza disturbi di sorta... Vi ringrazio infinitamente e mi auguro di poter sempre trovare la vostra rivista così come la leggo ora. Ciao

Giuseppe

Essere o non essere? Questo è il dilemma! Caro il mio Giuseppe, purtroppo fare previsioni sugli sviluppi del mercato non fa parte delle nostre -pur divine, come affermi tu stesso- facoltà, quindi dovrai accontentarti della situazione presente, che è questa: una caterva di titoli annunciati, potenzialità hardware per il momento insuperate, diffusione ancora abbastanza limitata (ma promettente), Panasonic del tutto intenzionata a importare la console ufficialmente, e scheda 3DO per PC destinata a far aumentare vertiginosamente gli utenti dello "standard". Bello, eh? Esponiamole con più calma. E' vero che presto usciranno delle nuove console, ma sta pur tranquillo che, ogni volta, ci saranno sempre delle nuove macchine in agguato, quindi il mercato del 3DO farà tranquillamente in tempo a maturare prima che ci riesca quello delle console ancora "imminenti" (ci vuole sempre quell'annetto di tentennamenti...), quindi su questo versante puoi dormire sonni tranquilli. Poi le peculiarità tecniche della macchina che, per il momento, sono le migliori sul mercato (CD32 e Jaguar faticano a mantenere il passo, la prima per ovvi motivi, la seconda perché, nonostante l'avvio ultrablasonato, non ha ancora mostrato nulla di eclatante), ma questa è una cosa del tutto relativa (il Megadrive ha cinque anni sulle spalle, eppure guarda che bei giochi che sa ancora sfornare!). Altra buona notizia riguarda l'importazione, che sarà presto avviata anche in Europa (e di conseguenza in Italia) attraverso i canali ufficiali. Questo si traduce essenzialmente in due cose: i prezzi caleranno e non ci sarà più confusione tra PAL, NTSC, e via dicendo. Se poi hai un PC, puoi utilizzare la scheda prodotta da Creative (la 3DO Blaster), che monta la tecnologia della console direttamente nel tuo personal, senza dare problemi di compatibilità: a quanto pare le cose sono veramente cambiate e le previsioni non possono che essere più rosee. Bisognerà comunque vedere come le

BOVAS' HARDCAFE'

compagnie coinvolte in questo mega-affare sapranno sfruttare il momento favorevole...

SUOR LUISA CASTIGALI TU

Simpaticissimi amici del Bovas' Hard Café, siamo due bambini di, rispettivamente, 7 e 11 anni. Prima di cominciare vorremmo dirvi che questa letterina è stata corretta dalla nostra maestra Suor Luisa. In primo luogo vorremmo ricordarvi che chi compra una rivista di videogiochi e mensilmente "tira fuori" le 5 mila lire, ha ben poco interesse nei confronti di un Raffaele Sogni che per ben 95 righe su 178 nella recensione di Ballz parla della sua infanzia, di quanto era grasso, e dei vecchietti che alla Bocciofila Mastro giocavano a briscola. I lettori non sono neanche interessati ad un TMB che per mezza recensione di Bubble & Squeak parla dei problemi inerenti alla masticazione delle Big Bubble. Ma non sapete proprio cosa scrivere? Un videogioco deve essere descritto in tutte le sue parti; giocabilità, grafica e sonoro non sono le uniche caratteristiche. Se volete che la vostra rivista prosperi, rendetevi conto che i lettori cercano vere e proprie istruzioni per l'uso, possibilmente sincere e non addolcite da bustarelle provenienti da case creatrici di software.
Non parliamo poi del famoso 144 che avete istituito, come dite voi, per interagire con noi lettori. Chi compone il vostro numero viene derubato di almeno 4.000 lire prima di riuscire a interagire telefonicamente, ascoltando una voce odiosa che dice (testuali parole): "avete smarrito il vostro cane?", ma dico, è Consolemania o Quattrozampe? Abbiamo evitato insulti perché vogliamo proprio vedere se avrete il coraggio di pubblicare questa lettera INTEGRALMENTE. Le parolacce non le abbiamo scritte perché, come dice Suor Luisa, "non si dicono".

Due bambini puliti.

PS Non predicate bene e razzolate male, la ME.PE. SpA distribuisce anche videocassette pornografiche (anche se noi non sappiamo cosa siano)

Come vedete, cari i miei poppanti, la vostra lettera è stata pubblicata integralmente, senza censure e senza aggiungere note da parte nostra, contenti? Allora, sul contenuto delle recensioni mi sembra che ci sia ben poco da eccepire, dato che Consolemania non è né un catalogo, né un libretto di istruzioni mensile: per queste ultime ci sono gli appositi manuali che, se acquistate regolarmente le cartucce, dovrebbero far bella mostra nelle rispettive confezioni. Fin dal primo numero abbiamo optato per lo stravolgimento delle trame, per l'inserimento di "redazionali" apparentemente privi di significato in quel contesto, ecc ecc, solo per il gusto di strappare qualche sana risata, sempre mantenendo come obiettivo principale lo scopo informativo che ci proponiamo. Su, dai, ditemi (dimmi?) se dalle 83 righe rimanenti di Ballz non siete riusciti a capire di cosa tratti il gioco, se sia bello o meno e se faccia per voi oppure no. Pensateci, se avessimo tagliato le digressioni autobiografiche del Raffo, avreste probabilmente letto le stesse cose, e visto magari qualche fotografia in più: sarebbe stato tanto meglio? Tralasciamo poi la storia delle bustarelle, che probabilmente voleva essere una frecciata sarcastica ma che, alla fin fine, si rivela solamente un'osservazione puerile e fuori luogo: vi pare che il giudizio -seppur autorevole- di una rivista del settore, possa in qualche modo smuovere interessi miliardari tali da giustificare delle tangenti per qualche voto in più? A costo di sembrare un disonesto, dico "Ma almeno fosse così!", pensate, due punti di globale in più e mi compravo la Ferrari! Ma per piacere... Terminiamo quindi con il 144 della Xenia, che effettivamente non è ancora riuscito a diventare quello che ci eravamo preposti (beh, dateci un po' di tempo...), ma per lo meno vi dà la possibilità di porci una domanda, e di leggerne la risposta sulla rivista il mese successivo... Non ci sembra poi così poco. Qualcuno ha scritto "Perché spendere soldi per chiedere un suggerimento quando spendiamo già 5.000 lire al mese?". Vi ricordiamo che noi redattori, delle vostre 5000 lire, non ne vediamo un gran che: siamo pagati a seconda di quanto scriviamo, per tanto rispondere alle vostre telefonate non rientra certo nel nostro "contratto": se lo facciamo, e solo quando ne abbiamo tempo, è per pura cortesia (almeno questo concedetecelo!), quello che invece risponde ai vostri quesiti, dopo un non indifferente lavoro di ricerca, riceve un compenso proprio per questo. E' chiaro?
PS: la ME.PE è una compagnia di distribuzione del tutto indipendente dalla Xenia, con la quale è legata solamente da un contratto che dura ormai da anni. E quindi può distribuire ciò che vuole e come vuole, a partire dalle nostre riviste per arrivare a quelle pornografiche, passando naturalmente attraverso le migliaia di fumetti, riviste, settimanali e via dicendo che arrivano in tutte le edicole grazie a questa ditta di distribuzione. Comunque, come avete fatto ad accorgervene, se la compagnia di distribuzione viene sempre specificata ALL'INTERNO delle riviste distribuite?

COMPLICI DI UN MISFATTO?

"... Sono G., ho 12 anni e abito in un piccolo villaggio della Tailandia. Ogni tanto nel mio paese arrivano alcuni signori cinesi, vanno di casa in casa, parlano con i genitori e ripartono con il camion pieno di ragazzi e ragazze di 12-15 anni. I ragazzi vengono portati a lavorare in città, in piccole stanze a lavorare 12-14 ore al giorno. Confezionano tessuti, fuochi d'artificio, giocattoli. In tutta la Tailandia più di 10.000 ragazzi/e sono prigionieri di questo lavoro disumano. L'impegno dura per due anni, nessuno può tornare a casa. I genitori ricevono 200.000 all'anno. Qualche ragazza fugge, ma non osa tornare al villaggio per paura di essere ricondotta nelle fabbriche e allora diventa prostituta. Il lavoro più faticoso è quello dei giocattoli: ore ed ore ad impastare la plastica, a versarla calda negli stampini, a comporre trenini, bamboline, soldatini, pentoline di tutte le misure: un vero incubo. I sorveglianti sono molto severi, non permettono di parlare, di muoversi. Una volta al giorno danno a tutti un piatto di riso. Dopo due anni, quando questi ritornano, sembrano vecchi, senza voglia giocare, senza voglia di vivere, sono violenti e hanno tanta paura nel cuore. La mia nazione non è povera, esporta riso, pesce, giocattoli, ma questi sono carichi del dolore dei piccoli. Se vuoi aiutarci, non ti chiediamo denaro, ma ti consigliamo di non giocare mai con i giochi che vengono dal nostro paese. Se finisse il mercato finirebbe anche la tratta dei bambini operai."
Questa lettera, pubblicata su una rivista ecologista, ci descrive una delle maggiori piaghe del nostro tempo: il lavoro minorile. Per cui, ora che lo sapete, quando comprate una console, una cartuccia, un giochino a cristalli liquidi o qualunque altro giocattolo guardate se c'è scritto su "Made in Thailandia", e in questo caso rinunciate, anche se fosse carino e costasse meno: non sono qualità che giustificano il diventare complici di questi delitti.
Cordiali saluti.

Il Pedagogo (risolleverà le sorti del mondo).

Questa lettera mi ha letteralmente spiazzato, nel senso che non so proprio cosa rispondere. In effetti si potrebbe seguire il consiglio dell'articolo e cercare, se è possibile, di acquistare oggetti non provenienti dalla Tailandia, ma a che servirebbe? I bambini verrebbero usati in altri settori, e non cambierebbe nulla. In più, se un boicottaggio di questo genere potesse avere atto, non ci vorrebbe molto a far risultare gli oggetti prodotti in Tailandia come prodotti da un'altra parte... (ha ragione Dave: pensa, se non li schiavizzassero in questo modo probabilmente li userebbero per farci la carne in scatola. Quindi meglio andare avanti a comprare la roba fatta in Tailandia... NdP)

I GRANDI QUESITI DEL VIDEOGIOCATORE MODERNO

Stimatissimi Bovas, vi scrivo per domandare la vostra opinione su un questione che mi arrovella da molto tempo: nel lontano numero di settembre del 1992 lessi la recensione di Street Fighter 2. Vidi che si era beccato un bel 99 e da allora non vidi più un altro 99 fino al numero di settembre 1993, dove erano recensiti Street Fighter 2 Champion Edition per PC Engine e Street Fighter 2 Turbo per Super Nintendo. Anche questi si meritarono un 99 e così, alla fine, Street Fighter 2 Turbo divenne il numero uno dei picchiaduro. Infine ecco che esce Super Street Fighter 2, che avete osannato come il miglior picchiaduro in assoluto... Ma non si sa per quale motivo ha preso un 98. Pochi mesi prima, se non sbaglio, anche il mitico Fatal Fury 2 aveva preso 98. Allora io mi domando:
Qual è il miglior picchiaduro? Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Street Fighter 2 Champion Edition per PC Engine, Super Street Fighter 2 o Fatal Fury 2 per Neo Geo?
Sperando in una vostra risposta vi porgo i miei più sentiti auguri per la rivista più bella del settore...

Big Bear

Accidenti, scommetto che per tutti i tuoi dubbi non riesci a chiudere occhio la notte, non è così? I giudizi erano già stati ampiamente spiegati nelle recensioni stesse, prova a rileggerle per avere dei chiarimenti. In più ti ricordo che i giochi recensiti in tutte le riviste del settore devono tenere conto anche della piattaforma su cui il gioco gira, quindi un 98 del Neo Geo è dato con parametri diversi (tieni anche conto che per Neo Geo non esiste nessuna versione di Street Fighter 2) di quelli di un 98 per Super Famicom. Oltretutto ci piacerebbe che i nostri lettori possedessero un po' di autocritica, nel senso che una volta lette le recensioni dovrebbero essere loro a decidere qual è il gioco migliore per le loro esigenze. Non devo di certo essere io (o qualcun altro) a convincerti di qualcosa (per esempio io, discostandomi dalla maggioranza, prediligo Street Fighter 2 Turbo a Super Street Fighter 2 perché adoro giocare ad alte velocità).

CONSOLE MANIA, UNA RIVISTA PER GIOVANI SCIENZIATI?

Cari e mitici "bovari" del mitico BHC, sono ancora io, mi riconoscete (certo, certo, ma perché ci fate sempre la stessa domanda? NdD)? Sono la sorella di un possessore di MD (allora cambia tutto, probabilmente di sorelle di possessori di MD ce ne sono a milioni... NdD), grazie al quale ho potuto entrare nel vostro mondo, pur senza sapere un'acca di console e di bit (probabilmente infatti scriverò strampalate a tutto spiano, ma voi non fateci caso, del resto siete abituati a cose peggiori) (l'hai

BOVAS' HARD CAFE'

L'ANGOLO

DELLA PROF

La porta della Redazione si chiuse con un tremendo boato, tutti i Redattori se ne stavano sulle spine attendendo che la spada di Damocle mozzasse la testa ad uno di loro. Tra un sommesso brusio si sentivano scandire le solite parole, pronunziate a bassissima voce con fare tremebondo e gelatinoso. "Chi interrogherà oggi?" si domandava preoccupato tutto lo staff redazionale. Ma alla fine l'oscura professoressa Evarista Pinto De Paoli si abbandonò esausta sulla sua scrivania (che si ostina a chiamar "cattedra"...), e con un filo di voce sentenziò "Niente interrogazioni, oggi, ho qui gli errori dei vostri lettori..."

1) anche se devo dire che le vostre copertine e la qualità della carta sono eccezzionali

2) odio la musica classica, ma vi assicuro cari metallari che anche con la Dance ci si può divertire, basta trovare quello adatto a noi e vi assicuro che c'è (cosa, scusa? NdProf)

3) e lo stesso dicasi per i discotecari, sopratutto quelli più scatenati...

4) altra questione è quella è meglio il MD o il SuperNes (traduco in Italiano: "altra questione è stabilire se è migliore il Megadrive o il SuperNes"... NdProf)

5) mai il mio parere è questo (ma il mio parere è questo? il mio parere non è mai? mai il mio parere è stato questo?... NdProf)

6) non mi trovo d'accordo con il voto di SFII per MD... (già ti vedo a litigare con un voto... NdProf)

7) ...ma tanto a voi vi "brucia il culo"... (a VOI VI? non trovi che ci sia qualcosa di troppo? NdProf)

8) ...se il MD era meglio del SNES, io al minimo gli avrei dato 98 per il sonoro che di più non si poteva fare

9) Sperando che questa lettera non vada a finire direttamente nell'inceneratore, vi saluto e vi ringrazio fin da ora per un'eventuale pubblicazione (prego, non c'è di che... NdProf)

10) anche se noi non sappiamo cosa sono

detto, NdD).

Vi ho già scritto una volta e cosa ho ottenuto? Una veloce menzione nella microposta. Ma ora voglio molto di più! Avete presente la risposta che avete dato a un gentile lettore nel numero di ottobre, riguardo al fatto di essere stufi di esprimere sempre le stesse ennesime risposte alle stesse ennesime domande (differenza tra le console, tra i videogiochi ecc...) rimandando il povero lettore ai numeri precedenti?

Beh, non avete mai pensato al pubblico neofita che compra la rivista per la prima volta e che, sfigato, non ha la possibilità di andare a risolvere i propri dubbi sui numeri precedenti se non facendosi mandare a casa i numeri arretrati? E' legittimo o no il mio discorso?

A questo punto, o voi scrivete sulla testata: "ConsoleMania - Livello Avanzato" o non potete pretendere che un ragazzo di 14 anni, che per la prima volta abbia ricevuto per il compleanno un Nes o un Super Famicom, compri la vostra rivista e comprenda tutto il linguaggio videoludico (a meno che non sia un geniazzo o un alieno). Ma anche un ragazzo di 25 anni che si svegli un bel mattino e decida di comprarsi una console, senza conoscerla nei particolari, e che ritenga di poterla usare apprendendo le conoscenze di base, che spera di trovare su CM, rimarrebbe delusissimo, o no? (Mamma mia che frase contorta! NdProf).

Spero che non me ne vogliate...

1) Pur di vedere tornare le battutine dei riquadri, sono disposta a tutto: perché non mi assumete per aiutarvi (anche gratis?), tanto abito a Milano!

2) Avete due motivi per pubblicare la mia lettera: a) se non lo fate perdo la scommessa con mio fratello (e nella scommessa vi assicuro che c'entrate anche voi, yuk, yuk!) b) se non lo fate vi scrivo almeno un altro centinaio di lettere! (Giuro!)

3) Li raccogliete i punti Spunti? Io no...

4) Sono una vostra sfegatata ammiratrice (e anche srenata) (devo ammetterlo, appena l'ho letta ho pensato subito a un errore. E mi sono scervellato un'ora per capire cosa diavolo volessi scrivere -sfrenata? sdrenata?... Poi ho capito che trattavasi di battuta spiritosissima... NdP).

5) Messaggio per "Jack" Albertinazzi: voglio venirti a trovare al Politecnico! Fissiamo un appuntamento? (Che tu ci creda o no sono un'universitaria anch'io!).

Raffaella "Tita", Milano.

Non mi sembra proprio che il livello della rivista sia così alto da non permettere a tutti, neofiti compresi, di comprenderne i contenuti. Nelle prime pagine sono sempre presenti, e seguite da una chiara spiegazione, le parole chiave. Per il resto, sono convinto che sia sufficiente leggere per qualche mese con attenzione la rivista per imparare a barcamenarsi tra bit e affini. Non possiamo inoltre ripetere sempre le stesse cose (tanto per fare un esempio che differenza c'è tra il MD - NTSC o PAL - con l'uscita coassiale e quello con la scart, se le cartucce del Super Nes girano su Super Nintendo senza adattatore eccetera eccetera), i lettori abituali finirebbero per annoiarsi a morte, inoltre toglieremmo spazio ad altri argomenti ben più importanti. Non è detto che acquistare i numeri passati della rivista sia l'unica soluzione plausibile, dal momento che è possibile anche telefonare ed avere dei chiarimenti on line, o, senza spendere una lira, chiedere a qualcuno più esperto, sia esso un negoziante o un amico... Ora passiamo alle risposte:

1) Preparati a lavorare gratis, allora...

2) Come puoi tu stessa constatare sei stata accontentata...

3) Allora, se ti dovessero capitare tra le mani, visto che tu stessa ammetti di non raccoglierli, mandaceli pure, sarà sicuramente un regalo gradito...

4) Vai dal tuo medico curante, lui saprà sicuramente cosa fare...

5) Occhio: anche la Cri (la ragazza di Jack) è universitaria...

MICROPOSTA

Lasciatemi cominciare questa microposta rispondendo a una mia vecchia amica (ormai la considero tale, e così penso sia anche per voi), Sasha. Ci ha scritto un'altra bella lunga lettera, nella quale si propone di cambiare completamente vita con l'imminente raggiungimento della maggiore età (auguri! I 18 vengono una volta sola... e meno male!), lasciandosi alle spalle le titubanze del passato. Non preoccuparti, cara Sasha, del tono serioso con cui ci hai scritto, è semplicemente quello che ti è riuscito con maggiore sincerità, ed è questo che conta, comunque adesso non pensare troppo ai tuoi problemi e gettati nello studio universitario: ti assicuro che per cavarne qualcosa di buono, dovrai farti il cosiddetto sederone, ma vedrai che ogni singolo risultato positivo non potrà che essere una grande soddisfazione! Mino "Vincenzo Giuliano" Pausa, ci ha inviato una lettera di critiche sepolcrale, condita tra l'altro

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

V E N D I T A D I R E T T A E P E R C O R R I S P O N D E N Z A

N O V I T À S E T T I M A N A L I D A U S A E G I A P P O N E

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

FINALMENTE!!!

3DO PANASONIC EUROPEO UFFICIALE COMPLETO L. 1.120.000 CON 3 GIOCHI

Offertissime di Dicembre

CONSOLE

Saturn + gioco	1.400.000
3DO Scart/Euro	1.000.000
Neo Geo CD	980.000
Super Game Boy Gig	119.000

TELEFONARE PER NOVITÀ

ACCESSORI 3DO

2Joy Panasonic	70.000
Cavo A/V Scart	20.000
Pistola (Game gun)	80.000

ACCESSORI SFC

Originale Gig	28.000
SNes Propad	30.000
Upgrade Converter	32.000
Intelligent Joypad	Tel.

ACCESSORI MD

Intelligent Joypad	70.000
Mega Key	30.000
Joy 6 tasti Sega	35.000
Joy 6 tasti Honest	35.000
Multitap	55.000
Multitap E. Arts	70.000
Scart MD2 Stereo	30.000
Scart MD	15.000
SG Megastar	30.000
ACTION REPLAY	**100.000**

ACCESSORI PC ENGINE

2 Joy 6 tasti	Tel.
5 Player Multitap	Tel.
Apollo	Tel.
Arcade Card	**150000**

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato

Inoltre:

FIFA Soccer 95	**115.000**
Alien 3 (Pal)	45.000
Another Word (Pal)	45.000
Strider 2 (Pal)	45.000
Rolling thunder 2 (Pal)	45.000
Shadow off Beast (Pal)	45.000
Lion King	100.000
Bubsy 2	95.000
Micromachines 2	**Tel**
Mortal Kombat 2	105.000
Urban Strike	110.000
Shinning Force	115.000
Nigel Mansell	Tel.
Samurai Shodown	Tel.
Mazin Saga	45.000
Street Rage 3	70.000
Topolinomania(Ita)	135.000
Contra	136.000
Super Street Fighter 2	Tel.
Sonic 4	Tel.
Fatal Fury 2	90.000

Clay Fighter	Tel.
Yu Yu Hakusho	Tel.
Aladin	65.000
Kick Off 3	Tel.
Shaq Fu	Tel.

SFC/SNES/SNINTENDO

Donkey Kong Country	Tel.
Dragon Ball 3	Tel.
Illusion of Gaia	Tel.
Alien 3	60.000
N. Mansel	60.000I
Bubsy	60.000
S.R. - Typ 3	60.000
Starwing	60.000
NBA Live 95 (Pal)	140.000
Topolinomania (Ita)	130.000
Super Street Fighter II	Tel.
Goof Troop	60.000
Wild Guns	Tel.
Dragon Ball Z 3	Tel.
Lion King	Tel.
Parodius 2	Tel.
Shubibin Man	Tel.
Fire Fighting	Tel.
Gon	Tel.
Mickey Mouse II	Tel.
Wizardry 5 (Usa)	60.000
Micromachines	120.000
Kick Off 3	Tel.
Final Fantasy 3	Tel.
Samurai Spirits	Tel.
Ken 7	80.000
Parodius	Tel.
Ranma 1/2 4	TeL
Sonic Blastman 2	80.000
Pop Twin Bee 2	80.000
Jurassic Park 2	Tel.
Kiki Kai Kai 2	105.000

Telefonare per ultime offerte/novità

3DO

3DO Magazine rivista bimestrale con CD 55.000

Jurassic Park	50.000
Out of this World	70.000
Black Death Mask	110.000
Way of Warrior	Tel.
Super Street 2 Turbo	
Fifa Soccer	**115.000**
Penthouse Interactive	
Burning Soldier	Tel.
Mad Dog McCree 2	100.000
Doctor Hauser	Tel.
Sewer Shark	70.000
Total Eclipse	70.000
Road Rush	115.000
Microcosm	115.000
John madden Foot	80.000
Monstermanor	Tel.
Power Kingdom	Tel.
Shadow war	Tel.
S.Wing Commader	70.000
Soccer Kid	Tel.
Star Control	Tel.
Space Shuttle	Tel.
Guardian War	Tel.
Dragon Lore	Tel.
Dragon's Lair	70.000
Kigdom forReaches	Tel.

NEO GEO CD

King of Fighter	110.000
Aereo Fighter 2	110.000

DISPONIBILI INOLTRE MOLTISSIMI TITOLI

PC ENGINE ARCADE CARD

- Art of Fighting
- Fatal Fury 2
- Strider
- Mad Stalker
- Fatal Fury Special
- World Heroes
- Magical Fantasy Adv.
- Sexy Idle

RIVISTE/GADGET/CD AUDIO

PC Engine Magazine (Jap)	35.000
SFamicom Magazine (Jap)	35.000
Mega Mania (Inglese)	Tel.
Edge (Ing.)	15.000
CVG (Ing)	12.000
Ultimate Future Games (Ing)	Tel.

Dragon Ball Z CD Audio
NUMEROSI TITOLI A 40.000
Poster Ken (2 tipi) 10.000 cad.
MOLTISSIMO MATERIALE IN MAGAZZINO

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 15 Ottobre pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

BOVAS'HARDCAFE'

da velate minacce del tipo "sempre che sopravviviate fino all'arrivo della mia prossima lettera...", eh no caro mio, tu non hai capito, il problema non è se riusciremo NOI a sopravvivere, quanto TU. Raistlin, Mishi e Flint, ci hanno invece mandato una lettera piena di complimenti, nella quale si esortano tutti i lettori appassionati di giochi di ruolo a unirsi e a scrivere a CM, in favore delle rubriche. Veloce veloce per WonderBoy '77: se ti devi trasferire in America, ti conviene tenere il tuo Super Nintendo, usare l'alimentatore con un adattatore di presa quando sarai là, e utilizzare un adattatore per far funzionare tutte le cartucce. Assicurati però che l'uscita della tua console sia in formato NTSC, perché laggiù il PAL non viene digerito proprio da nessuno. Se la tua console è italiana, pertanto, ti conviene venderla e comprartene una ex novo direttamente là. Renato Denis, inguaribile nostalgico, vorrebbe riparare in qualche modo il suo C128, visto che oggi nessuno più sembra in grado di farlo. Pure io a casa ho un C128, ancora funzionante, e spero che non si rompa mai proprio per questo: anche se non lo uso più fa piacere tener viva una parte dei ricordi. Visto che hai un amico centoventottista che presto passerà a un 486 ti conviene acquistare il suo, ma tieni presente che il suo valore di mercato (C128+Drive) non può superare le 120.000 lire. Lewis Max 79 ci ha spedito una lettera piena di critiche, sintetizzando le quali si può dire che "Consolemania non raggiunge la concorrenza", senza ahimè specificare in QUALI ASPETTI. E' vero, ha detto che dal punto di vista grafico non abbiamo mai apportato modifiche in tre anni, ma questo a nostro avviso può essere un bene. Insomma, da che mondo è mondo, una rivista si trova di punto in bianco nelle condizioni di dover stravolgere COMPLETAMENTE la grafica solo in un caso: quando non vende abbastanza. Oppure, glielo concediamo, quando la sua redazione si rende conto che come aspetto è brutta o poco funzionale. Il fatto che Consolemania abbia mantenuto la stessa impostazione generale fin dal numero 1, dunque, indica sia la buona salute della nostra testata, sia l'apprezzamento generale del suo pubblico. E' vero, magari qualche piccolo elemento si può "rimodernare", tipo, che so, l'aspetto della pagella, ma tutti gli altri elementi sono ancora attuali: non per niente Consolemania ha cambiato grafici due volte, ma la grafica è sempre la stessa! Passiamo così a Gabriele Fulco, che alcuni mesi fa si è visto storpiare il suo cognome in "Fulcro" (ne approfittiamo per scusarci). Beh, visto che sostieni di comprare dieci copie della rivista nel caso dovessimo pubblicare una tua lettera, ti concediamo di comprarne solo cinque visto che sei finito nella Microposta! Passiamo così a Gianluca Lancerotto (autore de "La divina console", apparsa due mesi fa), che ha spedito le sue invettive all'arcigna professoressa Pinto De Paoli, che ne ha subito approfittato per mettergli un bel due sul registro (attento), e terminiamo con Claudio Morabito e i suoi grafici comparativi. Grazie, fa piacere ricevere anche qualche complimento, ogni tanto. Buon Natale a tutti, dunque, e felice Anno Nuovo!

AMICI DI CONSOLEMANIA

Ciao raga'!!! Come vi butta? A me, a parte il fatto che mi sto facendo un mazzo galattico di analisi matematica (II), non va poi così male. Vedo con dispiacere che questo mese pochissimi di voi hanno tentato di comunicare con gli altri attraverso questa piccola parentesi del BHC; comunque questi "eroi" lo hanno fatto ottimamente (bravi bravi bis!!!); spero vivamente che durante questo mese usciate dal vostro eterno letargo scrivendomi un gran numero di messaggi: FORZA!!! Prima di salutarvi, vi devo dire un'ultima cosa: la rubrica nella rubrica nella rubrica che troverete alla fine di A.d.C. è riservata alle vostre esperienze "postali" (vedi numero scorso di CM). E ora eccovi il solito "consiglio": scrivete messaggi, scrivete...

Giancarlo "Jack" Albertinazzi

Sotto falso nome ci presentiamo al vostro cospetto per non destare sospetti... Ladri di penne, fogli e lettere cercano complici per irrompere nelle cassette; per informazioni rivolgersi a: Adorabile Rompiballe (Dany) e Adorabile Canaglia (Mony). Scrivere c/o
ESPOSITO DANIELE, Viale Ferrovia 20, 80046 San Giorgio a Cremano (NA).

Salve, mi chiamo Luigi, impazzisco per Dylan Dog, amo i Queen, ma non vi dico né che sono simpatico né che sono bello, perché tocca a voi constatarlo. Scrivete a qualcuno un po' diverso che non vi promette niente, ma che saprà farsi valere se scriverete a:
LO CONTE LUIGI, via Paragano 31\c, 83031 Ariano Irpino (AV).
P.S.: Naturalmente l'annuncio è valido per le ragazze (e te pareva... ndGK) che sarebbero molto gentili a inviarmi anche una foto (e poi?!? Domanda inutile... ndGK).

Ehi!!! Fermi lì, mi chiamo Francesco e ho 17 anni, mi piacciono i videogame e tante altre cose. Vorrei corrispondere con lettrici (soprattutto)(ci provi anche tu? ndGK) e lettori di CM e TGM; scrivete numerosi a...
VALLI FRANCESCO, via Roma 81, 22070 Valmorea (CO).
P.S.: Inviate anche una vostra foto (se l'avete).

Salve, sono un ragazzo di 21 anni, amante dei manga, OAV e naturalmente di giochi. Vorrei corrispondere con altri miei "colleghi"; se lo volete anche voi, scrivete a:
CARELLA FRANCESCO, via E. Toti 70, 70125 Bari.

A ME E' SUCCESSO CHE...

A inaugurare questo primo angolo dedicato alle vostre esperienze è il nostro affezionatissimo Martin di Firenze (ci ha già spedito un sacco di messaggi). Nella sua lunga, simpatica e molto bella missiva, mi racconta che gli sono arrivate finora ben 24 lettere (10 da una certa Valery con cui è ancora in contatto postale!), che sta mantenendo corrispondenza con ben 6 persone, che, purtroppo, 2 nuove amicizie sono già finite (forse), e che sta aspettando risposta da altri 2 ragazzi. Infine vi riporto il suo giudizio globale: "Un successone!!!". A me non resta che prenderne atto, felicitarmi e sperare che tanti altri come lui vogliano raccontarmi le loro "avventure"!
Martin's post scriptum: prima o poi ti scriverò una lettera con tutte le delucidazioni possibili sul Politecnico di Milano, perché mi sei proprio simpatico. Adios!